

Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

MANGOWE!!!
MEGA-PLAKATY

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

Kawaii

www.silvershark.com.pl

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł

可愛い

Nr 15/98 (14)

Październik 1998

Otaku no
Video

biblia otaku

Iria

*piękna łowczyni
nagród*

Robin
Hood

mangowy rozbójnik

Urusei
Yatsura

kto jest kto i dlaczego

Albator 84

klasyczne jest piękne!



CZARODZIEJKA Z KSIĘŻYCA
SAILOR MOON
po polsku!

SILVER SHARK

ISSN 1428-5894



· X-1999 · GHOST IN THE SHELL · AKIRA · LEGEND OF LEMNEAR · SLAYERS

· MACROSS · PATLABOR · EVANGELION · TENCHI

· STREET FIGHTER II · RANMA 1/2 · PLASTIC LITTLE

NAJWIĘKSZY WYBÓR W POLSCE!

MANGA! ANIME

ŚWIAT MANGI - COMICS UNIVERSUM

Firma wysyłkowa i sklep

POSIADAMY:

NAJLEPSZE MANGI I ANIME: Akira, AD Police, Appleseed, Battle Angel Alita, Bubblegum Crisis, Crying Freeman, Cyber City Oedo 808, Chirality, Devil Hunter Yohko, Dominion Tank Police, Dragonball, Dragonball Z, First of the Nord Star, Neon Genesis Evangelion, Ghost in the Shell, Gunsmith Cats, Heroic Legend of Arslan, Legend of Lemnear, La Blue Girl, Lum-Ursei Yatsura, Macross Plus, Macross II, Ninja Scroll, Memories, Oh My Goddess!, Project A-ko, Patlabor, Plastic Little, R G Veda, Ranma 1/2, Riding Bear, Sailor Moon, Sanctuary, Slayers, Street Fighter II, Tenchi Muyo, Urotsukidōji, Vampire Princess Miyu, X-1999, Sazan 3x3 Eyes,..... i wiele innych.....

PONADTO: SOUNDTRACKI, CD ROMY, ARTBOOKI, MAGAZYNY (Manga Mania, Animateia, Animerica, Newtype i inne), PLAKATY, KARTY KOLEKCJONERSKIE, GADGETY, KSIĄŻKI, PRENUMERATA NAJSŁYNIEJSZYCH MANG.

ŚWIAT MANGI C.U. FIRMA WYSYŁKOWA - WSZYSTKO MOŻESZ ZAMÓWIĆ WYSYŁKOWO

Katalog z wykazem wszystkiego co posiadamy, ilustracjami, opisami i cenami, otrzymasz przesyłając dwa znaczki po 80 groszy na adres: ŚWIAT MANGI-COMICS UNIVERSUM, ul. Jaskowa Dółna 23 m.3, 80-252 Gdańsk

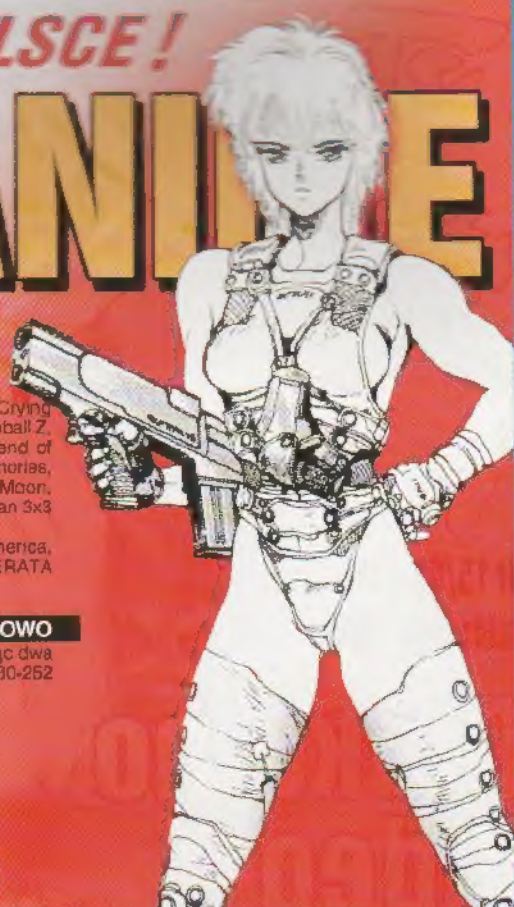
ŚWIAT MANGI C.U. SKLEP - MOŻESZ TEŻ ODWIEDZIĆ NAS OSOBIŚCIE

Sklep czynny: Poniedziałek 12.00-16.00, Środa 12.00-16.00, Piątek 12.00-18.00
Gdańsk Wrzeszcz, ul. Grunwaldzka 76/78, pokój 417

INFORMACJA I ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE

(0 58) 341 12 31 wew.343 lub
(0 58) 341 12 32...34 wew 343

ZAPRASZAMY!



· DRAGONBALL · GUNSMITH CATS · OH MY GODDESS! · NINJA SCROLL

SUPER PROMOCJA!
Wszystko w promocji

ZERO
Leczenie i walka z przestępcami
na ekranie i w grze komputerowej

MANGA ZA DARMO!

TO ABSURD. TANIA MANGA TO NASZA OFERTA!

ZRÓB ZAPASY NA ZIMĘ WORLD OF MANGA 1+2+3+4 = 65 zł



WORLD OF MANGA I
Ponad 1550 obrazków w formacie jpeg, gif, tiff, bmp.
Nie powtarzają się.
Atrakcja jest lista serwerów FTP z mangą.
Bonus to demo NINJA2.
Pełny odjazd!

WORLD OF MANGA II
Prawie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa partia sił'ów FTP z mangą oraz kilka filmowych plików audio (jap, wave). Na przyszłość niezbędne oprogramowanie.

WORLD OF MANGA III
Migawki z bajek "Czarodziejka z Księżycem" i "Ranma", mnóstwo robotów i samolotów.
Całość to 4000 obrazków!

WORLD OF MANGA IV
Długo oczekiwana przez wszystkich paczka nowych mang dla każdego.

KISS
Płyta zawiera jedyną w swoim rodzaju kolekcję Kiss-ów

MANGA FANTASY II
Kolekcja grafiki
Hentai Manga - 35.00

MANGA FANTASY II
Kolekcja grafiki
Hentai Manga - 35.00

MANGA POWER
Najnowsza pozycja z cyklu hentai manga czyli tysiące erotycznych rysunków dla dorosłych.

MANGA XXX COLLECTION
Płyta dla dorosłych. Całe 650 MB różnorodnych, rysunkowych piękności.
Format: jpeg i bmp. Niezwykle oprogramowanie na płycie.

MANGA PALATKA
Płyta dla dorosłych. Prawie 2200 obrazków erotyki manga w formatach JPEG, GIF, PNG, a także 2D i 3D mangi oraz najlepsze snap-shoty z gorących filmów.

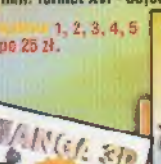
KAWAI 6 JUŻ W SPRZEDAŻY - 25 zł

KISS XXX Collection
Kolekcja Hentai Kiss dla dojrzałego Otaku

HENTAI ANIME:

L'ELISIR D'AMOR 1CD, 60 min. format AVI - 55,00
ADVENTURE KID 1CD, 60 min. format AVI - 55,00
DEMON SCHOOL 1CD, 60 min. format AVI - 55,00

DEMON SCHOOL CONCLUDE 1CD, 60 min. format AVI - 55,00
LA BLUE GIRL 1CD, 60 min. format AVI - 55,00
BLACK BOARD JUNGLE 1CD, 60 min. format AVI - 55,00
BLACK BOARD JUNGLE part 3 1CD, 60 min. format AVI - 55,00



NICKED CITY
1xCD
Czas trwania 95 min.

THE NICKED
2xCD
Czas trwania 112 min.

NINJA SCROLL
2xCD
Czas trwania 94 min.

MASAMUNE SHIROU'S APPLESEED
1xCD
Czas trwania 68 min.

AKIRA
2xCD
Czas trwania 124 min.

THE PROFESSIONAL GOLD 13
2xCD
Czas trwania 117 min.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA: EXE, Skrz. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
TELEFONY: tel. (071) 3537002, 3537005, 3460086, fax (071) 3537010

STOISKO FIRMOWE: DOM HANDLOWY "KAMELEON" ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kołista 4, 51-152 Wrocław

INTERNET: <http://www.exe.com.pl> E-mail: exe@exe.com.pl



Redakcja:

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Yukiko Miyaura
tłumaczenie i opracowywanie
materiałów źródłowych

Dariusz Styma
film, historia i kultura Japonii

Współpraca:

Witold Nowakowski
Tom S. Gawroński
Piotr Kowalski
Bartosz Kędzierski
Aneja Niewada
Piotr Chwałisz
Małgorzata Musiałowska
Monika Zajac
Zan Chimiak
Tomisław Kucharzak

Redaktor techniczny

Jacek Sawicki

Projekt graficzny, skład komputerowy:

Grzegorz Jaszczyszyn

Wydawca

Silver Shark Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83

Zbigniew Bański
dyrektor wydawnictwa

Biuro obsługi klienta

tel. (071) 34 120 82
tel. (071) 34 120 83

Krzysztof Herla
kierownik biura

Daniel Śniegor
Prenumerata

Dział Reklamy:

Tadeusz Gramiak
tel.: 0601 85 75 83

Jacek Budun
tel.: 0601 79 95 92

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.

Wszystkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unsubmitted manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

Miesięcznik NEWTYPE przysyła nam regularnie Kercs i Bia z MANGAZYN. Dziękujemy!

Redakcja składa podziękowania Ambasadzie Japonii w Warszawie, za udostępnienie materiałów do publikacji.

Tatakae! Tatakae! Tatakae! Otaking!

Tym razem przeczytamy o wszystkich naszych ulubionych Cytelnikach! Jak zapewne wiecie, na łamach Kawaii są regularnie publikowane wszystkie nasze ulubione filmy. Tym razem przeczytamy o wszystkich naszych ulubionych Cytelnikach! Jak zapewne wiecie, na łamach Kawaii są regularnie publikowane wszystkie nasze ulubione filmy. Tym razem przeczytamy o wszystkich naszych ulubionych Cytelnikach! Jak zapewne wiecie, na łamach Kawaii są regularnie publikowane wszystkie nasze ulubione filmy.

Paweł Musiałowski

LUMOMANIA część 2

CHARAKTERYSTYKI POSTACI

4-10

MANGA-TELEGRAM

11

OTAKU NO VIDEO część 1

OTAKU NO VIDEO

12-15

ALBATOR 84

16-17

CAT GIRL NUKU-NUKU część 2

18-19

ROBIN HOOD

20-25

IRIA - ZEIRAM THE ANIMATION

26-28

Komiks

SILVER EYE

29... 40

AKIRA

TAJEMNICE AKIRY część 2

42-43

SAILOR MOON S THE MOVIE

44-47

ANKIETA - PODSUMOWANIE

48-49

ŚWIĘTA JAPONSKIE

PAŹOZIERNIK

50

OGRÓD JAPONSKI

OGRÓD JAPONSKI W MONTE CARLO

51

LEKSYKON część 2

52-55

VIDEO GIRL AI manga część 1

56-57

MANGOWY SŁOWNIK część 3

58

LISTY KAWAII

60-61

GALERIA CZYTELNIKÓW

62-63

ODEZWA OTAKU 5

LISTA PRZEBÓJÓW

64

POZNAJMY SIĘ

ARCHIWALIA

ANKIETA

65-66



URUSEI YATSURA

ATARU MOROBOSHI

Kiedy poznajemy go po raz pierwszy, Ataru jest siedemnastolatkiem uczniem szkoły średniej. Wyróżnia się tym z otoczenia, że jest największym notorycznym pechowcem i lubieżnym idiotą, jaki kiedykolwiek urodził się na tym świecie.

Tak gwoli prawdy Moroboshi Ataru jest najprawdopodobniej najgłupszym pechowym młodziakiem w galaktyce. Od chwili swych narodzin, stał się zgubą spokojnego dotąd miasteczka Tomobiki. Na okoliczność jego narodzin zmieniły się największe siły przyrody. Ataru urodził się w piątek 13. listopada, w dzień największego trzęsienia ziemi i Butsumatsu (który jest pechowym dniem w buddyzmie kalendarzu). Ma on wyjątkowy dar ściągania na siebie wszelkich możliwych pechowych sytuacji. Przyciąga więc wszystkie możliwe złe duchy, demony, dziwadła, no i oczywiście obcych z kosmosu. Startując do zawodów z Lum, przedstawicielką kosmitów, zmienił swoje życie na zawsze.



Ataru gwałtownie protestował, jakoby poślubił Lum. Ustawicznie ucieka od niej i odrzuca jej uczucia. Oczni tak po części dlatego, że obawia się instytucji małżeństwa, która mogłaby położyć jego wątpliwą karierę "łowcy dziewczęcych serc". Ponadto Lum przy każdej okazji, kiedy Ataru uczyni coś wyjątkowo głupiego (a coś takiego robi niemal bez przerwy), poraża go wyładowaniami elektrycznymi. Tak naprawdę robi głupstwa ze zwykłej przekory i ze względu na sposób, w jaki traktuje go Lum. Prawda jest jednak taka, że Ataru kocha Lum. Jednak ich wspólne problemy natury komunikacyjnej, powodują stagnację stosunków między nimi. Z rzadka zdarzają mu się momenty, kiedy pokazuje, że kocha Lum. Ataru poza tym twierdzi, że równocześnie kocha Shinobu, Sakurę, Ran, Ryunosuke, Ryoko, Oyuki, Bente, Kurame (a trzeba pamiętać, że lista cały czas się powiększa). Jest poligamicznym mężczyzną, którego największym marzeniem jest stać się panem swojego własnego haremu (patrz: "Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer").

Swoje prawdziwe uczucie w stosunku do Lum pokazuje tylko wtedy, kiedy istnieje możliwość jej utracenia. Dopiero wtedy Ataru uprzytomnia sobie fakt, że tylko ją naprawdę kocha. Nie chce się jednak przyznać do swoich uczuć przed nikim, nawet przed samym sobą. Jednak przede wszystkim jest on tylko lubieżnym samcem, ślepo podążającym za damskimi spodniczkami. Ataru jest bezradnym flirtatorem, nieustannie poświadczającym innym kobietom, bezustannie kłóga każdą atrakcyjną kobietę, która kiedykolwiek wejdzie mu w drogę. Jest w stanie uczynić absolutnie wszystko dla łasnej damskiej buzi, nawet jeśli będzie to najbardziej absurdalna, idiotyczna, czy też fizycznie niemożliwa rzecz.

Ataru ma często kretynski wyraz twarzy. Wykonuje przy tym niezwykle dramatyczne ruchy tak, aby wyglądać niczym gwiazda filmowa. Nie potrafi używać mięśni twarzy w sytuacjach, które by tego wymagały, co powoduje u niego wielkie napięcie. Większość swojego czasu spędza na idiotycznych próbach zaimponowania dziewczynom, ale jego nieczyste intencje są aż nadto widoczne, aby którakolwiek dała się na to "nabrać".

Dodatkowo jest najbardziej łepkim facetem, jakiego kiedykolwiek mogliście spotkać. Jego wybujała sfera łobudna daje mu niesamowity stopień wytrzymałości, typowy chyba tylko dla jakiegoś robota. Niewznie jak wiele razy zostanie skopany, pobity, spalony, ogłuszony, czy też zgineł, nie może być pewni, że Ataru nie pewno wstanie i przyjdzie po jeszcze trochę (taki chroniczny przypadek "Wanki Wstanki"). To dlatego, że jest skonstruowanym idiotą, nie wie działym, w którym momencie powiedzieć "pas". Do rzadkich plusów Ataru należy zaliczyć jego ogromną szybkość (zwłaszcza kiedy przed kimś musi uciekać).

Być lubieżnym kretynem wydaje się być prawdziwą naturą Ataru. Tak jednak nie jest w istocie. Jeżeli przyjrzymy mu się bliżej, stwierdzimy, że to tylko pozory. W chwilach refleksji (a powiedzmy sobie szczerze, że zdarza się to niezwykle rzadko), widzimy, że jest on czułym, inteligentnym i szlachetnym młodzieńcem. Ale

tak naprawdę, tylko Lum zna go bardzo dobrze i właśnie to stało się powodem jej miłości do Ataru.

Noika o jego imieniu:

"Ataru" oznacza "odnieść sukces" lub też "trafić", a "Moroboshi" możemy przetłumaczyć jako "spadająca gwiazda". Jednak jego szanse utraćenie jakiegokolwiek gwiazdy są niemal żadne. Jego imię i nazwisko są metaforą jego kosmicznie dziadłowskiego szczęścia (lub pecha, jak kto woli).

Selyuu:

Furukawa Toshio (między innymi: Asuna Shinohara w "Patlabor", Piccolo w "Dragon Ball Z", Leon McNichol w "Bubblegum Crisis" i Sakamoto w "Maison Ikkoku")

LUM

Lum jest dziewczyną, która jest nieodwołalnie zakochana w tym lubieżniku i pechowcu, Ataru Moroboshi. Z łatwością można by udowodnić, że nikt normalny nie byłby w stanie pokochać takiego gościa, jak Ataru, ale Lum nie jest zwykłą nastolatką.

Lum jest córką Obcego z najdalszych zakątków galaktyki. Jej ojciec jest na dodatek kosmicznym dygnitarzem wojskowym. Lum, ściślej rzecz ujmując, jest "ONI". W japońskiej mitologii, ONI były demonami, stanowiącymi produkt uboczny złej ludzkiej karmy, czyli wszelakich paskudnych uczynków na ziemskim padole (jeżeli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej na temat ONI, proponuję powrócić do "Kawaii" nr 9, do artykułu "Obake, Tengu i inne demony"). Rasa, z której wywodzi się Lum, jest kosmiczną wersją tychże demonów. Lum najczęściej wdziewa swoje bikini w tygrysie pasy, wywołując niezdrowe emocje na ulicy, zwłaszcza u tradycyjno-konformistycznej części społeczeństwa japońskiego. Jeżeli chodzi o moce, to Lum potrafi latać i generować ładunki elektryczne o wysokim napięciu. Używa swoich mocy kosmicznych, aby temperować zapędy Ataru do flirtu z pociąg przeciwną. Ale jak daremnie są jej trudy, wie każdy, kto widział choć jeden odcinek "Urusei Yatsura".

Lum jest niezwykle z y w a, czarującą, pełną sex appeal i kobiecego wdzięku kosmicką. Listę jej zalet powiększają uczucie i brak oporów w bezpośrednim ujawnianiu swoich uczuć. Można powiedzieć, że jest w pewnym sensie tradycyjnalistką, wierząc, że powinna stać za plecami swego życiowego partnera (nawet jeśli jej samiec twardo upiera się, że powinno być dokładnie odwrotnie). Lum jednak ma fatalny temperament i maksymalnie zaborczą naturę. Swoje uczuciełości najczęściej przelewa na Ataru w formie potężnych ładunków elektrycznych (a bywa, że przekonuje go za pomocą potężnego, drewnianego młotka). Jednak złość mija jej tak samo szybko, jak szybko się pojawia. Przez większą część czasu jest okazem tryskającym energią witalną i bezstrasnym podejściem do życia.

Ze swoją egzotyczną urodą i postawą pop-idolki, jest zdecydowaną faworytą wśród szkolnych kolegów Ataru. Każdy samiec w jego klasie dałby się podciąć na drobne paski za jedną randkę z Lum. Jednak póki co, Lum kompletnie poświęciła się dla Ataru (tylko mam pewne wątpliwości, czy ten to docenia). Myśli o nim jak o mężu i cały czas zwraca się do niego per "Darling" ("Kochanie"). Lum podąża za Ataru wszędzie tam, gdzie udaje się nasz młodzien. Lum chce być zawsze, wszędzie i tak często, jak to tylko możliwe ze swoim "mężem". W tym celu zapisała się jako studentka do tej samej uczelni, czyli Tomobiki High School. Żeby nie było wątpliwości, jest nawet w tej samej klasie, co Ataru (w końcu pańskie oko konia tuczy, pod warunkiem, że jednego).



Ponieważ pochodzi z mocno zaawansowanej technologicznie rasy obcych, zawsze przynosi ze sobą własny ekwipunek - kosmiczną technologię. Raz będa to szatkujące promienie, innym razem maszyna służąca do podróży czasoprzestrzennych, a jeszcze innym klonująca broń. Większość z tych absurdalnych gadżetów Lum trzyma (uwaga, uwaga!) ukryte w górnej części swojego tygrysiego bikini (Pytacie jak to możliwe? A pamiętacie Mad Maxa w trzeciej części, kiedy oddaje swoje uzbrojenie na wejściu do strzeżonego miasta?). Najczęściej używa swojej zaawansowanej technologii do kontrolowania Ataru i chwilowego powiększenia jego czułości i wrażliwości (taka broń ma niezły współczynnik perswazji), ale też zabiega najczęściej kończą się ogromnymi zniszczeniami.

Lum jest niezwykle inteligentna, ale przy tym bardzo naiwna jak na ziemskie warunki (a i tak na szczęście, że nie mieszka w Polsce). W każdym bądź razie, często opacznie rozumie słowa innych ludzi, co przeważnie kończy się opłakanym rezultatem. Konsekwencją tego było małe nieporozumienie w pierwszym odcinku, kiedy Lum pomyślała, że Ataru złożył jej propozycję małżeńską. A ta sytuacja de facto nigdy nie miała miejsca. Ponadto Lum pomyślała, że zastępuje to tradycyjną ceremonię ślubną.

Jednak jednej rzeczy Lum się chyba nigdy nie nauczyła - dobrze gotować i to nie dlatego, że przejawia skłonności do kosmicznych przypraw kuchennych, ale dlatego, że dziwna kuchnia przybyszów z kosmosu - delikatnie mówiąc - jest niespecjalnie strasna dla ludzkich żołądków (to chyba jakaś ogólna przypadłość panien z kosmosu; patrz: "Projekt Ako"). Często podanie tradycyjnych potraw rasy ONI kończy się szpetnymi efektami. Ale na szczęście Ataru już wie o tym (jak mawiają, praktyka czyni mistrza).

Jeżeli chodzi o dodatkowe uwagi, to Lum stosuje niemal nieużywany dialekt. Mówi "uchi", kiedy opowiada o sobie i niemal zawsze używa "tcha" jako czasownika kończącego (przysłuchajcie się jest tego niewiarygodnie dużo!). Ten styl mówienia ma swój wzorzec w "sacharynowym" sposobie wyrażania się młodych Japończyków, które próbują być bardziej słodkimi, niż "Delfie Szampańskie" (i to z wiśniowym nadzieniem!). Jeżeli kiedyś nazłaził się zbyt dużo słodczy, pewnie pamiętasz jak to się kończy, no nie?

Noika na temat imienia:

Imię Lum, osobowość i kragie tu i ówdzie kształty, pochodzą od supermodelki Agnes Lum, która święciła swoje chwile triumfu we wczesnych latach 70. ("A, pamiętam. Była pierwszą ofiarą plynu na porost włosów" - to o fryzurach afro). Agnes Lum najbardziej znana była z występów w telewizjach komercyjnych, gdzie zawsze zakładała bikini. Warto jeszcze przy tej okazji sprostować jedną rzecz. Kiedyś można było znaleźć informacje, że Agnes Lum była sławną piosenkarką muzyki pop z Hongkongu, co jest absolutną bzdurą. Najprawdopodobniej ktoś pomylił ją z inną popularną tam swego czasu, Agnes Chan.

Selyuu:

Głos Lum użyczała Hirano Fumi, która - jak twierdzą zgodnie japońscy fani - ma perfekcyjny głos dla tego typu osobowości: brzmiący słodkimi, miło, a kiedy trzeba - groźnie. Inne role: Księżniczka Kahn w "Outlanders", Rouge w "Final Fantasy", "Panzer World Galien", etc.

SHINOBU MIYAKE

Shinobu można opisać jako małą, wielkooką dziewczynkę. Bardzo twarda, a jednocześnie wieczne zamyślenie i niezwykle melancholijna. Shinobu zazwyczaj jest niezwykle słodkimi i bardzo uprzejmą. Jednak tylko do czasu, gdy wszystko jest po jej myśli. Tak samo jak Lum, bywa porywcza i niezwykle zazdrośna. Najczęściej Shinobu ma tendencję do szybkiego łagodzenia swoich reakcji i przystosowywania się, przez co nie wydają się jeszcze bardziej dziwne. Shinobu za każdym razem, kiedy bywa zła, przestraszona czy też podekscytowana, uzyskuje nieokreśloną moc. Wpada wtedy w krzyk potężniejszy ze stanem najwyższego amoku, rzucając przy tym stolami, lub też innym wyposażeniem gospodarstwa domowego. Ta ogromna energia wytworzona jest w wyniku jej zazdrości o Lum, kiedy ta wyjeżdża razem z Ataru. Ale to wyszło z niej na długo po tym, jak straciła swoje romantyczne zainteresowanie do Ataru.

W każdym bądź razie, ta siła Shinobu uzmysławia nam, jak wielkie piętno wywarła Lum na mieście Tomobiki. Dzięki Lum, Shinobu stała się jedną z najbardziej wyrazistych postaci w serii "Urusei Yatsura".

Shinobu mimo że jest srodką dziewczyną, ma strasznie pachnące facelaki. Na samym początku (patrz: odcinek nr 1), Shinobu była dziewczyną Ataru. Ataru i Shinobu byli razem ze sobą od dziecka (to straszne, znosić takie męki od młodego wieku). Na



początku serii, Shinobu zaczyna powoli tracić zainteresowanie do Ataru. Istniały ku temu trzy powody. Po pierwsze, Shinobu czuła się już mocno zmęczona nieustannym uwodzeniem kobiet przez Ataru, a Lum jeszcze tylko bardziej rozjątrzyła tę ranę. Chyba ważniejszym powodem było jednak to, że na horyzoncie pozostał samotny Shuutarou Mendou. Shinobu natychmiastowo zniewoliła tego łagodnego, uprzejmego i bogatego chłopca. Niemal przez całą serię Shinobu wmawia Mendou swoją miłość, ale tylko z częściowym powodzeniem. To oczywiście, że Mendou coś czuje do Shinobu, ale z drugiej strony ciągle pragnie odzyskać Lum. Nawet dochodzi pomiędzy nimi do większej zazdrości (patrz: podtekstów), ale nie trwa to specjalnie długo, Shinobu rzuca Mendou po tym, jak przekonała się, że tak naprawdę to on nie różni się specjalnie od Ataru. Będąc już kobietą po przejściach, Shinobu ciągle lubi Ataru i Mendou, teraz już jednak jako dobrych przyjaciół.

Poszukująca miłości, Shinobu stwierdza w końcu, że chyba tylko jakiś diabeł może się w niej zakochać. Niemal pod koniec serii, kiedy już Shinobu straciła całą nadzieję, zdarza się z młodym mężczyzną w kostiumie krowki, zwanym Inaba. Ten zakochał się w niej od pierwszego wejrzenia i wkrótce również Shinobu poczuła sympatię do tego młodzieńca.

Notka na temat imienia:
"Shinobu" oznacza "znosić, scierpieć" i obiektywnie trzeba przyznać, że Shinobu naprawdę wiele zniosła.

Seiyuu:
Głosu Shinobu używała Shimazu Sae, inne role: Kodachi Kuno w "Ranma 1/2" ("Ranma Nibunichichi"), Yun w "Dirty Pair", a także inne role w "El Hazard" czy też "Cat-Girl Nuku Nuku" ("Ban no bunka Neko Musume").

TEN

Jariten znany jest przez wszystkich jako "Ten" (zdrobienie od Jariten), mały kuzynek Lum. Ten jest dzieciuchowatym, wyszczekany brzdącem pochodzącym z kosmosu. Należy do obcej rasy Oni. Jak u wszystkich Oni, autentyczna moc malca pozostaje jego wyłączną tajemnicą. Ten może latać i zionąć ogniem. Ale jako niedoświadczony dzieciak, jego lot jest jeszcze niezdamy i niezwykle powolny, a precyzja jego piekielnego oddechu również pozostawia wiele do życzenia.

Ten jest jeszcze dzieckiem, ale wcale nie widać tego po jego zachowaniu. Posiada pewien stopień inteligencji właściwy tylko dorosłemu człowiekowi, który może wydać się szokujący dla niektórych. Rezultatem jego przedwczesnego rozwoju mentalnego (no cóż, Woody Allen też nie przechodził okresu latencji) jest to, że Ten cały czas rozgląda się za starszymi kobietami. Pewnego dnia mały Ten napalił się nawet na Sakurę, jak również na kobietę uciekającą z kwaciarni - Kurame i jeszcze kilka innych. Jednak zasadniczo Ten jest nadal dziecinny i lekko naiwny. Znajdując się w towarzystwie kobiet najczęściej jest siodułki, sprawiając wrażenie małej przylutanki. Natomiast kiedy znajduje się sam

w towarzystwie innych samców, zmienia się niemal nie do poznania. Jest wtedy hałaśliwy, wstrętny, nieznosny i najczęściej agresywny. No cóż, konkurencja robi swoje.

Ten przybył na Ziemię, aby spotkać się z mężem Lum, ale był bardzo niezadowolony z zaistniałego stanu rzeczy. Od tej chwili, Ataru i Ten rzucają się sobie wzajemnie do gardła. Kiedy Ataru wścieka się na Tena, ten spala mu głowę ognistym oddechem. Kiedy Ataru robi jakiś głupi numer, Tenowi, małe odwzajemnia się tym samym. Prawdziwie braterska przyjaźń.

Ponieważ Ataru jest kompletnym idiotą, Ten myśli, że Ataru nie zasługuje na taką dziewczynę jak Lum. Tym samym Ten postanawia pozostać na Ziemi i zamieszkać z nimi po to, aby mieć oko na Ataru. Jeśli zaś chodzi o Ataru, jest on zazdrośny o Tena za to, że ten ma niesamowitą wręcz zdolność zbliżania się do ładnych kobiet przy użyciu swego wrodzonego wdzięku i niemowlęcego milęgo wyglądu.



Alé patrząc na tą ich uporczywą walkę pomiędzy nimi, można dojść do wniosku, że dzieje się tak dlatego, iż oboje mają bardzo wiele cech wspólnych. Później, w kolejnych odcinkach serii, Ataru i Ten nauczyli się żyć ze sobą w zgodzie. Jeżeli nie znasz dokładnie ich wzajemnych relacji, możesz sobie nawet pomyśleć, że oboje są rodzonymi braćmi.

Rodzice Tena zawsze są okropnie zapracowani, więc on nigdy nie spędzał z nimi zbyt wiele czasu. Zamiast nich dorastał w towarzystwie i pod opieką niani-roboty. Tak przy okazji, jego kuzynka Lum zastępuje mu na Ziemi jego biologiczną matkę. Lum jest jego legalną opiekunką i zajmuje się nim od najmłodszych lat tak, jakby to było jej własne dziecko.

Znawcy języka japońskiego zauważą zapewne, że dialekt Ten jest odmienny od innych postaci z serii "Urusei Yatsura". Dzieje się tak dlatego, że Ten posługuje się stereotypowym dialektem z Osaki.

Notka na temat imienia:
"Jari" oznacza "berbecz/brzdąć", zaś "ten" może oznaczać zarówno "niebo", jak i "kropkę", "punkt" lub "odrobina". Jeżeli więc zawołamy go, używając do tego pełnego jego imienia, Jariten, to będzie to oznaczało "berbeczową kropkę".

Seiyuu:
Głos Tenowi użyczał Kazuko Sugiyama. Grał on między innymi w "Magical Taruuto-kun" i "Catchaman".

REI

Rei jest przybyszem z kosmosu, który nie jest tym, na kogo wygląda. Rei jest niesamowicie atrakcyjnym facetem dla większości kobiet, ale tylko i wyłącznie wtedy, kiedy jest w swojej normalnej, humanoidalnej postaci. Dla uściślenia należy dodać, że Rei posiada dziwną moc zmiany swoich kształtów. Może transformować się w glupkowato wyglądającą, gigantyczną i wściekle miotającą się bestię, swoim wyglądem przypominającą mieszaninę byka z tygrysem. Rei staje wtedy postrachem wśród wszystkich zakochanych mieszkańców Tomobiki. W ten sposób nieumyślnie rozbił już niezliczoną ilość zakochanych par. Ponieważ Rei przybiera wygląd przystojniaka przez większość czasu, wkrótce wszystko wydzie na jaw, że posiada on tylko wygląd, ale brak mu osobowości. Wydawać się może, że Rei nie posiada mózgowicy w swojej głowie, z czego w dodatku nie zdaje sobie w ogóle sprawy. Rei myśli tylko o jednym... o ZARCIUI! Jedynym celem jego życia jest porządnie się najęść i rzadkie to chwile, kiedy zdarza mu się myśleć o czymkolwiek innym. Jest maszyną non-stop przeżuwaląką szczękami, prawdziwym Terminatorem stworzonym do jedzenia, którego ciężko jest zobaczyć bez żarcia.

Lum jest mocno spoufalona z Rei i zna doskonale jego płytką, beznadziejną osobowość. Był on oficjalnym narzeczoną Lum, co było owocem ich

krótkotrwałej miłości, jeszcze z okresu ich pobytu na planecie Uru (patrz: Lumomania cz. 1). Wkrótce jednak Lum przekonała się, co ten jest naprawdę wart i zerwała z Rei. Teraz już Lum nie chce z nim pozostać, lecz ten ciągle stara się o względy jej serca. Rei nie jest zbyt rozmowny. Jeżeli już się odezwie, jest on w stanie wydać z siebie tylko jeden dźwięk raz na jakiś czas. Być może wynika to ze słabej znajomości języka japońskiego. Ale chyba głównie dlatego, że Rei jest tak niesamowicie, niewiarygodnie głupi!



Później, w kolejnych odcinkach serii, Rei rzadko powraca do swojej humanoidalnej postaci, a większość czasu woli spędzać jako potwór o wyglądzie tygrysięgo byka. Kiedy znajduje się pod taką postacią, dziewczyny w ogóle go nie interesują i nie wydają mu się zbyt atrakcyjne. Jednak jedną osobą, która go naprawdę kocha, nawet mimo wszystkich jego przywar i wad, jest Ran, jednak Rei jest kompletnie niewzruszony i pozostaje obojętny na jej uczucia i wdzięki.

Notka na temat imienia:
Słowo "rei" ma wiele znaczeń. Może oznaczać "dusza", "duch zmarłej osoby", lub też "powitanie". W tym jednak przypadku, nie ma żadnych wątpliwości, że jego imię, czyli Rei będzie oznaczało po prostu "ZERO".

Seiyuu:
Głos Rei użyczył Tesho Genda. Jak zapewne się domyślicie, nie musiał się specjalnie wysilać podczas dubbingowania serii.

ASUKA MIZUNOKOOJI

Asuka jest dziewczyną ubierającą się w dziwny panterz. Ta młoda siostra Tobimaru jest niezwykłą mieszaną osobki lekliwej nidy i mała, polna mysz z superwoman obdarzoną mocą lokomotywy.

Asuka odziedziczyła nadnaturalną siłę, prędkość i zwinność po swojej matce, ale ciągle jeszcze jest łagodną, cichą dziewczynką z umysłem dziecka. Jej matka dorastała będąc w związku od mężczyzny, jej brat, Tobimaru, nigdy nie miał złośliwego pojęcia o jej egzystencji, a Asuka nie wiedziała, co oznacza stwierdzenie "mieć brata". Pierwszym mężczyzną, którego zobaczyła na własne oczy, był Ataru Moroboshi (a może inny), który na dodatek napadł na nią. Od tego momentu miała złą opinię o płci męskiej, a widok mężczyzn przyprawiał ją o psychozę. Od tego czasu, na największy nawet przejaw obecności mężczyzny, wpada w furję powodowaną lekciem, czyniąc przy tym przeogromne, spustoszenie i fizycznie niszcząc wszystkich wystawionych samców.

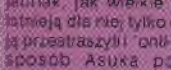


Wtedy też wyszło na jaw, że jej rodzice zaaranżowali małżeństwo pomiędzy nią a Shuutarou Mendou, aby połączyć dwie rasy. Ta wiadomość była dla Mendou jak kogonak podkutym obcasem prosto w czoło. Kiedy zobaczył ją po raz pierwszy, jedyne co był w stanie dojrzeć, to niezgrabną figurę przebrającą czarnej zbroi. Ubranie tej zbroi, która swoim wyglądem zbliżona jest bardziej do zbroi, jest jedną ze słabości Asuki. Może nie czyni jej ona bardziej atrakcyjną i godną pożądania, ale czuje się w niej bardziej bezpiecznie. Na samą myśl o związku małżeńskim z tą wielką puszką oyny, Mendou zaczął działać tak, aby wywinąć się z tego niekorzystnego dla siebie układu. Jednak kiedy pewnego dnia Lum rozwiła jednym pierunującym pościkiem zbroję Asuki, ta rozpadła się na części, a oczym Mendou ukazała się piękna panna.

Kiedy już zobaczył jej prawdziwe oblicze, stało się. Po raz pierwszy od wielu lat od kiedy adorował wszystkie dziewczyny, Mendou zakochał się od pierwszego

wierzenia. Postanowił więc sobie, że ożeni się z Asuką. Zaczął więc rywalizować o nią z Atarą, czym mocno przeraził Asukę. Ale jej brat, złośliwy Tobimaru, niekiedy bronił ją przed tymi dwoma rozpustnikami. Najciężniejszy w tym był jednak fakt, że z powodu tych akcji ratunkowych Asuka zakochała się w swoim własnym bracie, którego przecież dotąd nie znała.

Biedna i niewinna Asuka była bardzo zmieszana takim sposobem patrzenia na mężczyzn. Nie znała jeszcze przecież skomplikowanych relacji na linii mężczyzna-kobieta. Zaczęła więc obmyślać plan wzięcia kąpieli, czy też przespania się ze swoim bratem, nie wiedząc jednak, jak wielkie jest to tabu w społeczeństwie.



Jedną z jej nie tylko dwa rodzaje mężczyzn, o których ją przestraszyli "oni-san" (starsi bracia). W ten właśnie sposób Asuka postrzega Tobimaru, Mendoo i Ryunosuke. Nie znaczą to jednak, że nie obrywali od niej samej batów. Być zakochanym w Asuce jest jeszcze chyba większym ryzykiem, niż ją nastraszyć, ponieważ jeden jej czuły uścisk może zmiażdżyć przeciętnemu człowiekowi kiegoślup. Matka Asuki próbowała wszystkich sposobów, aby wyleczyć ją z jej fobii. Ale za każdym razem, kiedy wydaje się, że jest już tuż-tuż od wyleczenia się ze swoich lęków, musi się pojawić Ataru Moroboshi powodujący nawrót choroby.

Warto jeszcze dodać, że tak jak matka i brat, Asuka ma gwiazdzone spojrzenie.

Seliyu.

Głos Asuki jest niepowtarzalny i doprawdy, znając japońskich seliuyu, ciężko pomylić głos Sumi Shimmoto z kimkolwiek innym. Często osób może znać jeszcze głos Sumi z "Maison Ikkoku" (jako Kyoko Otonashi), "Capitostro no shiro" (kolejnym filmie kinowym z cyklu "Lupin III" o znanym złodzieju, autorstwa Monkey Puncha i Hayao Miyazakego), Shimmoto zagrała tam Clarisse), "Nausicaa of the Valley of Wind" (tytułowa rola i "Giant Robo" (jako Gin Rei). Można powiedzieć, że Sumi Shimmoto jest prawdziwą weteranką animacji.

przedstawić swoich myśli, lecz od razu podnosi głos (niemal jak większość nauczycieli, zwłaszcza tych przed emeryturą). Jest zawsze gotowy do wielkich, pompatycznych przemówień, zmiksowanych z chwilowymi atakami szaleństwa, które mają skierować światła reflektorów wprost na niego. Krzyczy ze wszystkich sił i wypluwając sobie przy okazji płucą, roznieca iskrę zaangażowania, jeżeli tylko dojrzy gdzieś choć najmniejszy jej pokład.

Megane traktuje bardzo poważnie swoją miłość do Lum. Poświęcił całe swoje życie, czas i pieniądze, aby ją wielbić, hołubić i podziwiać. Od pewnego czasu postanowił nawet trzymać krótko pozostającą trójkę kumpli, po tym jak osiągnął ich zapad do wielbienia Lum. Pelen bólu widzi jednak, że dżiozne czyli Lum skierowane są wyłącznie na Atarę. Megane znosi to jednak z wyjątkiem, ponieważ jej szczerze jest dla niego najważniejsze.



Megane jest również producentem amatorskich filmów. Przy każdej nadarzającej się okazji próbuje nakręcić jakiś film kinowy, oczywiście z Lum, jako największą gwiazdą całego przedsięwzięcia. Megane skonstruował również kostium bojowy (jakby miało zabraknąć mecha w anime!), który czasami zakłada do pojedynków.

Mimo iż są oni jednym z najważniejszych bohaterów w anime, Ochroniarze Lum nie są aż tak ważni w pierwowzorze, czyli mandze Humiko Takahashi. Tak naprawdę pojawiają się wyłącznie w kilku pierwszych woluminach mangi "Urusei Yatsura". Znikają z horyzontu po tym, jak sama Takahashi zaczęła rozwijać kolejne wątki "UY".

Notka na temat imion:

"Megane" oznacza po prostu "okulary" (facet nosi okulary, od co). Słowo "Perma" należy do wymawiac z japońskiego jako "paama") - ksywka drugiego członka naszej ekipy odnosi się do jego wyjątkowo bujnej fryzury. Jeżeli zaś chodzi o "Chibi", to możemy go nazwać po potoku "karłem", "maluchem" lub "ślabieuszem" (do wyboru, niepotrzebne skreślić).

Seliyu:

Słyszac Megane w wersji oryginalnej, możemy rozpoznać Chibę Shigeru, jeden z najbardziej popularnych głosów w historii japońskiej animacji. A skąd go znamy? Głupie pytanie - wszędzie! Jego najbardziej znanymi rolami, które przyniosły mu miejsce w galerii sław, są: Yotsuya z "Maison Ikkoku", Shige z "Pallabara", czy też Kuwabara z "Yuu Yuu Hakusho".

Głos Chibi należy do Issai Futumata, podkładającego również głos Yuhsaku Godai, również z "Maison Ikkoku" i Mikiyasu Shinshi z "Pallabara", a także kilka pomniejszych ról w "Urusei Yatsura", "Ranma 1/2", etc.

Seliyu Perma to Akira Murayama, natomiast głos Kakugari to Shinji Nomura.

SAKURAMBO

Naprawdę nazywa się Sakurambo, a nie upiera się przy tym, aby wszyscy nazywali go Cherry (czyli Wiśnią). Cherry jest maksymalnie nieznodnym, a przy tym przerażającym mnichem buddyjskim. Ten wędrowny duchowny ma w zwyczaju pojawiać się zawsze tam, gdzie się go wszyscy najmniej spodziewają, często strasząc jakiegoś nieuczciwego o poranku, co wcale nie jest wystarczającym usprawiedliwieniem dla jego postępania.

Alie nikt nie nienawidzi

Cherry'ego w takim stopniu, jak Ataru Moroboshi. Z powodów znanych tylko samemu kryjącemu mnichowi, Cherry nieustannie wraca się w życie Ataru. Wszystko to powoduje niezastępną frustrację naszego głównego bohatera, który czuje się przybitym i atakowanym.



skorumpowaną osobowością mnicha. Ten przez cały czas przynosi mu pecha (Cherry polatruł nawet szczeniaka plonury przy bezchmurnym niebie). Nikomu też nie zależy tak bardzo jak tej dwójce, na zobaczeniu kłóski oponenta.

Cherry kiedy nie podróżuje, spędza czas na próżnowaniu i zbliżaniu baków, mieszając w swoim obłębnym namyśle. Cherry, beznadziejny walkon i złodziejstek, zawsze stara się poprawić swoje fatalne samopoczucie i złą sytuację życiową, poprzez każdorazowe łapanie się na damową wyzinkę. Można więc powiedzieć, że jedzenie i bycie żydowym figantem stanowią jego jedyny powód egzystencji na tym świecie.

Jest niesamowicie arogancki. Dla wyłącznie o sobie, czym utwierdza wszystkich w przekonaniu, że jest największym snobem, wywodzącym się z kasty duchownych. Mimo jego przągromnej arogancji, Cherry w istocie jest bardzo wykwintlikowanym mnichem buddyjskim. Posiada pogłębiłą wiedzę na temat różnych zjawisk paranormalnych, a także zna mnóstwo tajemnych sztuczek (np. jak zrobić z wymuszonego zegarek). Jest zwłaszcza rewelacyjny, jeśli chodzi o



przywoływanie złych demonów (zwłaszcza od czasu jego pierwszego starcia z Atarą) i o odprawianie nad nim egzorcyzmów. Niestety, te egzorcyzmy nie zawsze przynoszą pożądany skutek.

Notka na temat imienia:

Jego imię, czyli "Sakurambo", po japońsku oznacza "wiśnię" (chodzi jednak o owoc wiśni, a nie zaś o drzewo, jak w wypadku słowa "sakura"). Ponieważ po angielsku "wiśnia" to po prostu "cherry", więc tak też pragnie być nazywany przez swoich znajomych. Ale inne znaczenie tego słowa, to również "obłąkany duchowny", co jak najbardziej do niego przystaje.

Seliyu:

Zapewne nie zdziwi Was informacja, że głos Cherry należy do tego samego seliuyu, który podkładał głos innemu spróchniałemu staruszka, niepoobita w "Ranma 1/2" ("Ranma Nibunbuchi", również Humiko Takahashi). Ten zabawny pan, to Ichiro Nagai, znany również jako Dr Sado z "Space Battleship Yamato" ("Uchuu Senkan Yamato"), czy też jako Jingoro Inokuma z "Yewara". Wydaje się on być predestynowany do grania niskich, starych, łysawych i lekko zakręconych facetów. Jest w tych rolach idealny.

RAN

Ran wydaje się być słodziutką, malutką i beztroską osobką, lecz nie daj się zwieść pozorom. Tak naprawdę to nie jest grzeczną osobą, ale podłą, małostkową i mściwą niewiastą.

Ran była przyjaciółką Lum

z czasów dzieciństwa, na planecie Uru. Jako dzieci, Lum i Ran zachowywały się niczym papużki-nerozłączki. Ale pewnego dnia, kiedy to Ran poleciała na Ziemię, Lum zorientowała się w fakcie, iż Ran posiadała podwójną osobowość i część niej samej nienawidzi zielonowłosą przyjaciółkę.



Wszystko to zaczęło się wiele lat temu. Jako dziecko, Ran zawsze karana była za wybryki Lum i ziołowała za nią cieżki. Wszystko to spowodowało, że pewnego dnia zerwała się młarka.

Ran i Lum interesowały się tym samymi chłopakami, przystojniakami o możliwości zmieniania swoich kształtów. Rei. Ran kompletnie zwirowała na jego punkcie, z kolei dla Rei istniała tylko Lum. Pewnego dnia Rei i Lum zerzeczyli się, co kompletnie przybiło Ran. Słyszac, że on ją rzucił, nie była w stanie już nikomu pomóc. Roztrząsając to, co złego wydarzyło się w jej życiu, stawała się coraz bardziej zakręcona i smutna. W końcu zaczęła postrzegać Lum jako jedyne źródło jej problemów osobistych.

OCHRONIARZE LUM

Ochroniarze Lum to grupa pseudo-kumpli Ataru, którzy chodzą do tej samej klasy co on. Wszyscy jak jeden mąż są zakochani do szaleństwa w Lum. Możemy ich nazwać dowolnie, tak jak chcemy: Szturmowcy, Fan Club Lum, Ochroniarze Lum... Tych czterech chłopaków ze szkoły średniej ma jeden wspólny cel: zapewnić Lum wszystko, co jest jej potrzebne do szczęścia. Czyżby to, każdy z nich ma płonącą nadzieję, że to właśnie on zdobędzie serce Lum.

Do tego klubu

padalców i niegodziwców należy czterech członków (jak mawiał Graucho Marx, nie chciałbym należeć do klubu, który chciałby mnie mieć za członka). Pierwszym z nich jest PERM, niezdarowy chłopak z fryzurą a la baranek. Drugim jest CHIBI, mały, bucowaty wypierdek, który zawsze dostaje baty od kumpli, spełniając szczytną funkcję worka treningowego. Trzecim osobnikiem jest KAKUGARI, duży byczek bijący wszystkich i wszędzie (a zwłaszcza Chibi'ego). Ostatnim jest okularnik, lider klubu niegodziwców - MEGANE.



Tworzą oni grupę najlepszych przyjaciół, ale nie wahaliby się wobec drugiemu nóż w plecy, gdyby to dało im szansę zdobycia względów Lum (po prostu są kumplami, z których jeden oddałby za drugiego PHAWIE wszystko). Każdy z nich pragnie Lum, ale wydaje się, że Megane jest jedynym z nich, który ją tak naprawdę kocha. Skoczyłby za nią nawet do piekła, gdyby nie to, że Lum zakochała się w tym maniaku, Ataru Moroboshi.

Megane należy do kategorii facetów-filozofów, o intelektualnym zadęciu a do tego okropnie wyszciekanych. Nie potrafi jednak spokojnie

Po jakimś czasie usłyszała przypadkowo, że Lum zareczyła się z jakimś ziemianinem i zadecydowała, że nastąpi najwyższy czas na zemstę. Ponieważ Lum ukradła jej Rei, więc najlepszym sposobem ukarania jej będzie kradzież jej "Darling". Ran przybyła więc na Ziemię przebrana za człowieka. Jej plan był niezwykle prosty: zamierzała ukraść Ataru Lum, a dokładniej rzecz biorąc: zamierzała skraść jego młodość. Pocalunek Ran ma moc odbierania mężczyznom, a nawet kobietom, młodości. Wysysa ją z ich warg i dokładnie tak kamierzała postąpić w wypadku Ataru. Aby mieć pewność, że Lum nie zdemaskuje jej wobec wszystkich, zaszantażowała ją, że wyjawí wszystkim sekret Lum z dzieciństwa (dzisiejsza idolka męskiej publiki w Szkole Średniej Tomobiki, moczyła się obficie w łóżko). To powstrzymało Lum od wypalania informacji o kosmicznym pochodzeniu Ran, ale ze wszystkich sił stara się w dalszym ciągu powstrzymać ją od realizacji podstępного planu. Niestety, Plan Lum spalił na panewce, kiedy Ataru zdecydował się pocałować Ran.

Ale Ran nie polega tylko na swojej mocy i kobiecym wdzięku, aby uzyskać to, czego pragnie. Znamia jest również z tego, że wykorzystuje najcięższą artylerię w czarnej magii, osobliwości kosmosu i mistrzowska kuchnia tak, aby dokonać swojej zemsty. Jej podstawowym celem jest Lum, ale nikomu i niczemu nie przepuści, kiedy ktoś nadepnie jej na odcisk. Ran zachowuje się niczym słodkultką niewiniątko, ale jest to tylko maska na pokaz. W rzeczywistości jest oziębłą cyniczną, podłą, mściwą, z objawami maniacko-depresyjnymi. Rola słodkultki uczennicy to tylko część jej przebiegłego planu, ale ponieważ jego realizacja przebiegała dłużej niż początkowo zakładała, zachowanie to stało się prawdziwą częścią jej osobowości. Dwie odmienne strony jej osobowości toczą ze sobą nieustanną wojnę o dominację. Z tego powodu bardzo często i gwałtownie potrafi zmienić się z niewiniątka w porywczą zdziw i vice versa.

Wraz z kolejnymi odcinkami, żal Ran do Lum zaczyna topnieć, aż ostatecznie stają się przyjaciółkami. Czas leczy rany. Powoduje to również fakt, iż Ran i Rei stają się sobie coraz bliżej. Rei poświęca coraz więcej uwagi Ran, zaś odpowiednio mniej Lum. Bardziej dokładne poglądy jednak stwierdzenie, że tak naprawdę Rei więcej uwagi poświęca kuchni Ran niż jej samej, ale to całkiem inne lalanie (podobno do serca najbliższej przez żółć).

Notka na temat imienia:

"Ran" ma dwa znaczenia i oba wynikają z jej skrzywionej osobowości. Pierwsze z nich oznacza "orchideę" natomiast drugie "wojnę domową".

Soryuu:

Na samym początku głos Ran używała You Inoue, do której należał również głos Kanuka Clancy w "Patlabor". Później została zastąpiona przez Kazuo Kamiya. Jeżeli zaś chodzi o You Inoue, to powróciła do serii UY, jako głos Karli w "Urusei Yatsura Kanketsuhen".

odwzajemnia i często używa bezitosnych sposobów, aby wymusić na swoich podwładnych dyscyplinę. Jest jeszcze jedna rzecz - nie ma tym świecie faceta o bardziej rozgryzionej twarzy stracona niż Onsen-Mark. Dodatkowo Onsen cały czas leci na Sakurę, co jest jego gwoździem do trumny.

Notka na temat imienia:

"Onsen" oznacza japońskie "gorące źródła", czy też "uzdrowisko". Onsen-Mark ma małe symbole gorących źródeł na swoim ubraniu, co jest bezpośrednią aluzją do jego imienia. "Znak Gorącego Źródła". Jego imię to prawdziwe wyzwanie dla tłumacza. Na przykład "mark" może być przedrostkiem do imienia, ale może również być samym imieniem.

Soryuu:

Za głosem Onsen-Marka stoi Michihiro Ikemizu, który zagrał również Isao Ohta w "Patlaborze".

BENTEN

Benten jest bohaterką, której pierwowzorem (powiedzmy sobie szczerze, że luznym) jest chińska Bogini Szczęśliwości. Jeżeli więc jeszcze wyobrazić sobie dziewczynę jedzącą na motorze (dwadzieścia lat temu nazywano by ją zehakim Rockersem), to będziesz miał pełen obraz Benteni. Obwieśa się lancuchami, lekkomyślnie i brawurowo porusza się na swoim powrotnym motocyklu, kłnie niczym przysłowiowy szewc, a walkę kocha nad życie.

Benten jest kolejnym seksownym przybyszem z kosmosu, który regularnie nawisza Tomobiki. Przybywa z planety, gdzie wszyscy mieszkańcy są skrzyżowaniem tradycyjnych chrześcijańskich gości i motocyklowych punków. Każdego roku podczas Setsubun (japońskie święto w lutym) ludzie Benten, czyli Fukujin, rozpoczynają zawody z rasą Lum, czyli z Oni. Następnie grają w gigantyczną grę, nazywaną "wypchnięciem kosa". Pomiędzy Oni a Fukujin trwa wtedy nieustająca rywalizacja. Święto Setsubun upływa więc w duchu niezwykle brutalnych pojedynków pod przewodnictwem Benteni Lum.



Benten jest najbardziej rojalną przyjaciółką Lum w całej galaktyce. Benten, Lum, Oyuki i Ran znają się jeszcze z czasów dzieciństwa, kiedy to pierwszy raz usiedli w szkolnej ławie. Benten

jest również istotą impulsywną, nieprzewidywalną i niezwykle wybuchową, ale ogólnie rzecz ujmując, jest wzorem idealnej przyjaciółki. Jest sprytna, ale przy tym niefrasobliwa, zabawna ale i honorowa. Zawsze służy pomocą Lum, kiedykolwiek i gdziekolwiek ta jej potrzebuje. Wkłada więc serce w zwalczanie fanów Lum. Kochająca przemóc Benten zawsze upaja się samą walką. Ale walka z Benten jest czymś porównywalnym z wojną totalną. Posiada cały arsenał broni do swojej dyspozycji. Używa na przykład bazooki, broni maszynowej, materiałów wybuchowych - tylko po to, aby spowodować zagładę na masową skalę (taka mangowa wersja Lobo). Najczęściej zaś ucieka się do swoich ulubionych gadżetów, będących na stanie jej ekwipunku (poza motorem rzecz jasna), czyli lancuchów oplatających jej ciało.

Dodatkowo możemy powiedzieć, że Benten uwielbia gry hazardowe. Wynika to z jej cech charakteru, tak typowych dla wszystkich Bogin Szczęścia.

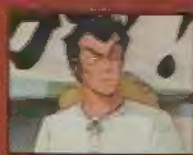
Notka na temat imienia:

Benten jest japońskim imieniem Bogini Szczęścia (między innymi rzecz jasna).

Soryuu:

Soryuu: Benten jest Yuuko Mita, znanej szczególnie jako Akemi Roppongi z "Maison Ikkoku". Ma piękny głos o unikalnej nucie, szczególnie ukochany przez jej fanów na całym świecie.

PAN FUJINAMI



Ryuunosuke jest dziewczyną, która wygląda jak chłopak i tak też się zachowuje. Wynika to z jej wewnętrznej nieuporządkowania. Trzeba jednak wiedzieć, że jest to wina jej własnego ojca, zresztą totalnego ignoranta, będącego źródłem wszystkich jej problemów.

Ojciec Ryuunosuke, jest najbardziej nieprzejrzanym i hałaśliwym rodzicielem, jakiego tylko można sobie w ogóle wyobrazić. Jego osobę można określić jako nieprzewidywalną, nadpobudliwą i choleryczną. Dziwny to i straszny człowiek, który jest jeszcze bardziej zakrepony, przerażający i nieprzewidywalny niż Cherry (co może się wydawać niemal niemożliwe).

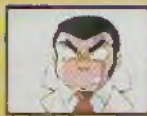
Mozna powiedzieć, że jest całkowitym przeciwieństwem nowoczesnego mężczyzny naszych postmodernistycznych czasów. Jest niesamowitym, nietolerancyjnym, konserwatywnym antyfeministą, nieczułym na racjonalne argumenty. Mimo iż Ryuunosuke jest kobietą, upiera się przy swoim światopoglądzie i karze ją nieustannie za każdy, nawet najmniejszy przejaw kobiecości. Ryuunosuke przełmowała dzielnie wszelkie niedostatk, jakie doznała od swego ojca, który pozbawiał ją wszelkich życiowych uciech. Pan Fujinami zawsze uważał, że prawdziwy mężczyzna nie potrzebuje frywolnych uciech i przyjemności od życia. Jest czujny na każdym kroku i pilnuje, żeby żadna kobieta nie potrzebowała zasłaniać w jej głowie. Dzięki niemu Ryuunosuke nigdy nie robi rzeczy typowych dla nastolatków w jej wieku. Możecie sobie wyobrazić większego hipokryty? Pan Fujinami zakazuje swojej córce robić te rzeczy, którymi się później sam namiętnie para.

Pan Fujinami uważa, że świat należy wyłącznie do mężczyzn i nie wyobraża sobie, żeby kobiety kiedykolwiek pełniły role przypisane płci męskiej. To powoduje, że nie akceptuje on uciechki Ryuunosuke z jego sklepu z herbatą. Jego związki z Ryuunosuke przypominają bardziej relacje pomiędzy trenerem boksem, a jego nagrodzonym wychowankiem, niż typowy układ ojciec-córka. Tuz po narodzinach Ryuunosuke zmarła jej matka, dlatego też owdowiały ojciec miał wolną rękę przy wyborze metody wychowawczej córki. Wychowywał ją więc na chłopca. Mimo iż pan Fujinami kochał do szaleństwa swoją żonę, nigdy nie powiedział o niej ani słowa przy córce. Zaraz po śmierci stwierdził, że mimo wszystko dziecko powinno mieć zapewnioną matczyną opiekę. Zadawał się więc z setkami kobiet niemal identycznych jak jego zmarła małżonka. Ze związków tych pozostawiały tylko fotografie pamiątkowe, na których mała Ryuunosuke pozuje ze swoimi potencjalnymi macochami. Obecnie, po tych wszystkich związkach, pan Fujinami nie jest sobie w stanie przypomnieć, która tak naprawdę była jego prawdziwą żoną, Masako.

Drugą rzeczą w życiu pana Fujinami, którą ukochał, jest ocean. Wprost uwielbia sferować. Dzięki temu odnajduje on moc i męskość, którą czerpie z oceanicznych fal. Ocean daje mu inspirację i wzrusza go do łez. Wydaje się wręcz, że traktuje on ocean jak żywą osobę. Wierzy, że powodzenie jego interesów zależy od morskich żywiołów, jednak zdaje sobie sprawę, że są też jeszcze inne rzeczy. Jednak kiedy znajduje się w stanie wewnętrznej uniesienia połączonego z wściekłością, czule wykrzykuje słowa: "Umi ga suki!", czyli: "Kocham ocean!". Jakkolwiek by to nie było inspirujące, dla lepszego efektu dramatycznego, temu ożulemu wyznaniu tkliwego kochanka zawsze towarzyszą największe fale przypływowe, wyszukiwane przez pana Fujinami.

Obsesją Fujinami jest zaś jego własna herbaciarza. Jeżeli wykonuje jakąś rzecz, zawsze ma najpierw na uwadze dobrze rozwijający się interes. Jednak pewnego dnia, podczas kolejnej potyczki ze swoją córką, kompletnie zdemolował swój nadmorski sklepik z herbatą. Przeniósł się więc z całym swoim dobytkiem, zniszczonym kramikiem i swoją córką do

ONSEN MARK



Onsen Mark jest nauczycielem w liceum Tomobiki, gdzie jest wychowawcą klasy wykolejenców. Pośród takich jego uczniów, jak: (po głębszej analizie każdego przypadku z osobna, możemy naprawdę ich nazwać wykolejencami) Lum, Shinobu, Megane, Kakugari, Chibi, Perm, Mendou, Ryuunosuke, jego największym Nemezis - jako nauczyciela - jest nieślawni Ataru Moroboshi.

Ogólnie rzecz ujmując, Onsen urodził się już jako przegrany facet z kłesą niemal wypisaną na twarzy. Jest mężczyzną w średnim wieku, żyjącym samotnie w nędznym, ponurym domku. Wkłada całą swoją pasję w nauczanie, ale nie jest w stanie zapanować nad swoimi uczniami. Często są przypadki, że Onsen-Mark wpada w amok po tym, jak bezskutecznie stara się ustawić ich w jakimś względny porządek (że nie wspomnę, że w szeregu). To jedno z jego ćwiczeń, które czyni nieustannie na próżno. Jego uczniowie podczas lekcji rzucają różnymi dziwnymi przedmiotami, biegają (gdzie chcą), jedzą (co chcą) i rozmawiają (o czym chcą). Facet ma naprawdę pecha, gdyż na okrągło w jego klasie pojawiają się nieproszeni goście. Niemal każdy tydzień w szkole kończy się tym, że przybytek oświaty ulega demolce, a on sam bierze na siebie całą odpowiedzialność za zaistniałe wydarzenia. Jego uczniowie wynajdują wszelkie możliwe sposoby, aby zrobić ze swego belfra głupca, ale ten szybko się im



Tomobiki. W tamtejszym liceum tymczasowo rozwinął swój interes. Jednak przez cały czas jedynie, o czym był w stanie myśleć, to ponowne otwarcie herbacian. Hamajaya i całkowicie kontrola córki. Kiedy już nastąpiło ponowne otwarcie Hamajaya, nie mógł się otrząsnąć i wyjść z podziwu dla zaistniałych w nim zmian. Doszło nawet do tego, że renowacja pochłaniała coraz więcej pieniędzy, a dumny ojciec zaczął błagać Ryuunosuke o pomoc.

Notka na temat imienia:
Jego imię nigdy nie zostało wypowiedziane w serii. Większość japońskich dzieci zwraca się do swoich ojców per "otousan". Ryuunosuke zwracała się zaś do niego "oyaji", które jest raczej pospolitym określeniem ojca. Można by to porównać do polskiego określenia "mój stary". Jeżeli jednak już ktoś się tak zwraca do swojego ojca, to czynią to raczej chłopcy niż dziewczyny.

Seiyuu:
Głos pana Fujinami należy do Masahiro Anzai.

RYUUNOSUKE FUJINAMI

Ryuunosuke wygląda jak idealny młody mężczyzna: atletyczny, poważny, dostojny, atrakcyjny, pewny siebie i męski. Krótko mówiąc, idealny okaz samca, góyby Ryuunosuke naprawdę był mężczyzną. Niestety, prawda jest okrutna. Ryuunosuke nie jest mężczyzną... Jest kobietą!



W wyniku jej męskiego zachowania, męskiego sposobu ubierania się, potocznego języka, tendencji do wdawania się w bijatyki, chamskiego i brutalnego temperamentu i nawet jej imienia, typowego

bardziej dla mężczyzny, mógłbyś sobie pomyśleć, że to jakas pomyłka. Właściwie niemal wszystko w wypadku Ryuunosuke jest męskie. Ale Ryuunosuke jest kobietą i, co najważniejsze, nie jest szczęśliwa z tego faktu. Już od samych narodzin była przystosowywana do "bycia prawdziwym mężczyzną" i obecnie nie może na to nie poradzić, mimo iż sama pragnie stać się typową kobietą.

Ryuunosuke urodziła się w biednej rodzinie, która mieszkała na plaży. W tym czasie jej ojciec zarządzał małym rodzinnym sklepikiem z herbacian. Ten co prawda nigdy nie przynosił jakichś zysków, ale był jego powodem do dumy, a prowadzenie go przynosiło mu autentyczną przyjemność. Intencje ojca Ryuunosuke były proste - mieć godnego męskiego następcę rodu, który odziedziczy Hamajaya i przejmie nad nim pieczę. Ale jego żona nigdy nie poczuła mu syna, tylko jedną małą dziewczynkę. Czekając bardzo długo na chłopca, ojciec nie zamierzał przyjąć do wiadomości faktu, że jego dziecko, na które postanowił przeleć swoje ojcowskie ambicje, było płci żeńskiej. I na dodatek kiedy umarła jego żona, obiecał sam sobie, że wychowa Ryuunosuke na prawdziwego mężczyznę spośród najprawdziwszych mężczyzn. Tak więc przez większość swojego dzieciństwa Ryuunosuke, jej ojciec ubierał ją w męskie ciuchy, uczył męskiego postępowania i nieraz potrafił ją szluc na kłanie jabłko, gdy próbowała zachowywać się jak dziewczynka.

Ale Ryuunosuke jest zdolna przezwyciężyć się swemu ojcu. Jej największym pragnieniem jest stać się prawdziwą, zmysłową kobietą. Z kolei największym pragnieniem jej ojca jest, aby Ryuunosuke stała się najprawdziwszym, twardym mężczyzną. Patrząc na te dwa programy, od razu widać, że jest zasadniczy konflikt interesów. Nieustannie ułtarzki stały się więc niemal codziennością. Tak na dobrą sprawę, to wykopywanie topora wojennego odbywa się co kilka minut każdego dnia. Bezustannie kończyły się czyniś knock outem i totalną karczemną awanturą. Ich

pojedyńki stały się swoistego rodzaju parodią popularnych sztuk walki wschodu. Walki pomiędzy Ryuunosuke a ojcem kończą się najczęściej tym, że ojciec krzyczy do Ryuunosuke, żeby zachowywała się jak przystało na mężczyznę, a Ryuunosuke przypuszcza atak "latającej pięści" z okrzykiem na ustach "Ore wa onna da!", czyli po naszymu "Jestem kobietą!" (podobno Edyta Górniak bardzo lubi Japonię). Ryuunosuke musiała walczyć nieustannie przez całe swoje życie. Egzystowanie w takim środowisku uczyniło z niej prawdziwą mistrzynię wschodnich sztuk walk.

Ponieważ Ryuunosuke robiła wrażenie przystojnego mężczyzny, więc wszystkie okoliczne dziewczyny chciały się z nią umawiać, biorąc ją za dobrą partię do zamążpójścia. Wzbudzała zainteresowanie tak dużej liczby niewiast, że nawet Mendoo mógłby jej tylko pozazdrościć. Później zaś miała twardy orzech do zgryzienia, jak przekonać dziewczyny, że tak w ogóle to jest kobietą. W końcu kiedy jednak już zdołała przekonać owe nieszczyśne niewiasty, że jest dokładnie tej samej płci, te i tak zemściły na jej widok. Nasz rozpustnik - Ataru, będący psem na bity, zna prawdziwą płeć Ryuunosuke. Tak więc przy każdej nadarzającej się okazji dokucza jej z tego powodu, kiedy chce poderwać inną dziewczynę. Ale już parę dziewczyn zdołało poznać specjalność Ryuunosuke, czyli prawego podbródkowego wprost na szcękę. Kiedy ubiera się od stóp do głów, swoim wyglądem przypomina beczkę do kiszenia kapusty. Czyni to po to, aby utwierdzić się w przekonaniu, że chce się stać prawdziwym mężczyzną. Ale nie w tym sek. Nosząc tyle ciuchów, Ryuunosuke zmuszona jest ukrywać swoje piersi pod całym stosem gestu uśmiałych bandażi, ponieważ jej ojciec nie wyobraża sobie, żeby używała takich atrybutów kobiecych jak biustonosz. Pewnego dnia postanowiła jednak, że zrzuci z siebie ten skrywkowy prawdy przedmiot i wybierze się do szkoły bez niego. Niestety, w konfrontacji ze stadem nieustannie oblatujących ją samców, zmuszona była do powrotu do starych zwyczajów.



Ryuunosuke chce być kobietą. Chce nosić sukienki, robić sobie makijaż i umawiać się na randki z chłopakami, jak każda normalna dziewczyna w jej wieku. Jest to jednak bardzo trudne do realizacji, bo kiedy jej zabiorze ojciec stara się atakować jej prawdziwą, kobiecą naturę. Niezwykle rzadko zdarzają się okazje, że Ryuunosuke wygląda bardzo kobieco. Wtedy okazuje się, że jest naprawdę bardzo atrakcyjną dziewczyną. Jest to jednak zupełnie beznadziejny przypadek, gdyż jej męskie tendencje z reguły biorą górę i wyłamują ją w pół drogi (do kobiecości).

Notka na temat imienia:
Ryuunosuke jest imieniem przeważnie nadawanym chłopcom. Żadna dziewczyna nigdy w życiu nie chciałaby nosić takiego imienia.

Seiyuu:
Bardzo dziękuję i zarazem zabawny głos Ryu-CHAN, należy do Mayumi Tanaka. Potrafi ona doskonale wcielić się w męskie role. Uczestniczyła ona również w takich produkcjach, jak "DragonBall" (jako głos Kiyin), "Yuu Yuu Hakusho" (jako Kozma), "Laputa" (Pazu), czy też "Papuwa-kun" (jako Papuwa).

SHUUTAROO MENDOO

Oto powszechnie szanowany Shuutaroo Mendoo. Jest potomkiem najbogatszej rodziny na Ziemi, która wywodzi się z kasty samurajów. Shuutaroo odziedziczył 4 tryliony dolarów po Konglomeracie Mendoo. Dla jego rodziny stać się posiadaczami wielkoziemi Japonii, to jak zjeść banana z masłem. Klan Mendoo posiada nawet władzę miliarną. Mają do swojej dyspozycji tajną policję, a najbardziej spektakularne jest to, że posiadają wysoko zaawansowaną i potężną prywatną armię, która z łatwością zmiażdżyłaby japońskie oddziały, jeżeli by zaszła taka potrzeba.

Mendoo próbuje żyć zgodnie z zasadami kodeksu bushido. Jest dobrze wychowany, elegancki, wysportowany, przystojny, rycarski, zdyscyplinowany, inteligentny i obrzydlawie bogaty. Krótko mówiąc, posiada wszystko, za czym dziewczyny szalają...

zwłaszcza pieniądze. Mendoo jest wyjątkowo aktywnym kobieciarzem. Uderza do każdej dziewczyny, którą tylko ujrzy. Wszystkie dziewczyny traktuje on jednak jak boginie, co jest antytezą jego stosunku do mężczyzn. Tych traktuje jak nikomu niepotrzebne śmiecio.

Shuutaroo Mendoo pojawił się nagle pewnego dnia w liceum Tomobiki, najwyczynajnie w świecie (pytam tylko: w którym świecie?) wyrzucony na spadochronie z jednego z prywatnych bombowców należącego do rodu Mendoo. Shuutaroo, który nie toleruje debili (podobnie zresztą jak Sokrates) i brzydoty, niemal natychmiast stał się zawziętym rywalem naszego protagonisty, Ataru Moroboshi. Mendoo, góyby chciał, mógłby mieć każdą dziewczynę niemal na zawołanie, ale jemu wystarcza sama świadomość tego faktu.

Jedyną dziewczyną
którą tak naprawdę pożąda, jest Lum. Wystarczy tylko powiedzieć, że Lum nie interesuje już żaden mężczyzna od czasu, kiedy kompletnie zadurzyła się w Ataru.



To jest właśnie najważniejszy powód wrogię postawy Mendoo wobec Ataru. Bez swojej potęgi i dystyngowanych manier, Mendoo jest jeszcze gorszy od Ataru. Żadną miarą nie da się ocenić, który z tej dwójki ma największe libido w całej Japonii. Zawsze współzawodniczą ze sobą o kobiecie względy. Oczywiście Mendoo czyni to ze znacznie większym wyczuciem, co jednak nie zawsze jest dobrym rozwiązaniem. Kiedy na załotach upływa mu zbyt dużo czasu, Mendoo wychodzi na jeszcze większego idiotę niż Ataru. Największym błędem Mendoo jest jego duma. Na zewnątrz wygląda niemal jak chodzący ideał i on sobie z tego doskonale zdaje sprawę. Jest przez to potwornym egocentrykiem myślącym tylko i wyłącznie o sobie. W każdym bądź razie, łatwo go rozłazić malutkim uchybieniem. Kiedy jego honor zostanie naruszony, albo wyczuje w czymś zachowaniu choćby najmniejszy ślad prowokacji, natychmiast wyciąga swoją starożytną katana samurajską powodowany rzadką morderą. W skrajnych chwilach potrafi wyekspediować swoją armię do walki w prywatnych sferach.

A jakie są osobiste lęki Mendoo? Czuje przesywający strach w starciu z ciemnościami i małymi, ciastnymi pomieszczeniami. Klaustrofobia jest jego okropną bolączką. Każda z wyżej wymienionych rzeczy doprowadza go do stanu niekontrolowanego szaleństwa. Ukrywa to jednak skrytnie w łowiszystwie kobiet z którymi aktualnie przebywa, udając największego twardziela w okolicy. Z kolei Ataru wykorzystuje to skrytnie i doprowadza Mendoo na skraj szaleństwa. Chce wysadzić go z siedla i pozbyć się niewygodnego konkurenta. Zmiany nastrojów Mendoo są zadziwiające. Czasami jest patetycznym, zarozumiałym, a czasami okazuje się być kompletnym łobozem, wyglądającym niczym psychopata w chwili ataku szału. Dzieje się tak dlatego, że Shuutaroo Mendoo, jako dziecko zamartwiał się przyszłością, co spowodowało powstanie u niego głęboko skrytych lęków i fobii.

Można dodatkowo zauważyć, że symbolem Mendoo jest osłomnica. Ozdobnym herbem rodowym Mendoo jest twarz osłomnicy, podobna do tych, jakie czasami można zauważyć na festiwalach ulicznych. Największym zaś hobby osłomnicy jest posiadanie jak największej liczby podległych jej osłomniczek. Rozkazy wydawane przez Mendoo wykonują członkowie jego osobistej świty, ubrani w czarne okulary i o wyglądzie profesjonalistów. Niech jednak nie mylił Was ich wygląd. Faceci są kompletnie do niczego, nie znają się na niczym i zaważają każdą robotę. Koniec końców, Mendoo i tak musi wykonać wszystko sam osobiście.

Mendoo nie miał łatwego życia. Najwięcej problemów spada na jego głowę ze strony ludzi, z którymi musi codziennie koegzystować: szaleni rodzice, siostra z sadystycznymi upodobaniami, jego "bodyguard", który powoduje większe niebezpieczeństwo swymi

odruchami, niż jego najwięksi wrogowie. A dodatkowo, jeszcze Ataru Moroboshi stojący na jego drodze do szczęścia! W końcu jednak on i Ataru zostają największymi przyjaciółmi, nawet jeśli duma nie pozwoli żadnemu z nich przyznać się do tego. No cóż, można zdradzić, że będzie to destrukcyjny rodzaj przyjaźni.

Notka na temat imienia:

"Mendoo" oznacza "kłopoty", "komplikacje", lub też "skomplikowany", "poważny". Może to również oznaczać "salę z maskami".

Seiyuu:

Głosu użyczał utalentowany Akira Kamiya. Grywał jeszcze parę interesujących ról. Kyuusaku w "Cat-Girl Nuku Nuku" ("Ban'no bunka Neko Musume"), Ryo Seaba w "City Hunter", Mitaka w "Maison Ikkoku", rycerza Ashrama w "Record of Lodoss War", Shinnosuke w "Yawara", Roy Fokker w "Macross" i wiele innych.

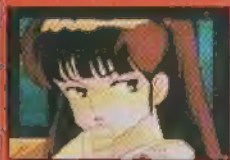
RYOOKO MENDOO

Jest uroczą, skromną, dobrze ułożoną i - możecie nam wierzyć - nie zawahałaby się rzucić ci granat pod nogi, kiedy obrócisz się do niej plecami. Oto prawdziwe oblicze Ryooko, zepsuta do szpiku kości i lubiąca psikusy (nie zawsze najwyższego lotu) młodsza siostra Shuutaroo Mendoo. Łatwo uodowodnić, że jest ona najbardziej niebezpieczną kobietą w "Urusei Yatsura", wcielaniem najczystszo zła.

Dorastając, zawsze chodziła własnymi ścieżkami, a otoczona luksusem szybko się nudziła. Odkryła wreszcie, że sprawianie kłopotów ludziom i obserwowanie czyichś cierpień były najlepszymi formami rozrywki.

Podłe i podstępne kawały, w powiązaniu z demonicznymi żartami stały się podstawą jej przyjemności. Laleczki, wodop, granaty, bomby, miny przeciwpiechotne, śmiertelne maski - to tylko niewielka cząstka jej arsenału. Ryooko często organizuje wielkie spotkania, zapraszając na nie wszystkich bohaterów "Urusei Yatsura". W ten sposób zrzuca z siebie jarzmo i jej pech przechodzi na niezłego nie podejrzewających głupców, a sama Ryooko wychodzi z przyjęć bez szwanku.

Jedną z większych przyjemności odnajduje w zderzaniu swego brata, który musi się nią przez cały czas opiekować. Wykorzystuje jego nadopiekuńczość, która w rezultacie obraca się przeciwko niemu samemu. Obmyśla podstępne i zawiłe plany, w jaki sposób doprowadzić Mendoo do ostatecznej, wsieklności, upokorzyć go, a nawet zabić! Zdecydowała się nawet na flirt z Ataru, czyniąc to wyłącznie po to, aby brat stracił pancernie nad sobą.



Manipulująca ludźmi, sadystyczna Ryooko, ma w swoim repertuarze wiele teatralnych zagrywek. Nie mówimy o tym, że względu na to, że używa ogranych teatralnych chwytów, ale dlatego iż jest ona aktorką w każdym calu. Na okrągło udaje niewinną dziewczynkę i jest w tej roli nieśmownie przekonująca. Wygląda również jak stodołutka dziewczynka. Ale pod tą zastoną niewinności, czai się zakrecona dusza. Ciągłe wypróbowanie i krzywdy innych, udając przy tym, że absolutnie nic się nie dzieje.

Slugami Ryooko są legiony pozbawionych twarzy kuroko (maszyniści w teatrze kabuki, którzy ubrani na czarno od etop do głów pomagają przy inscenizacji). Są gotowi zrealizować każdy jej plan, nawet jeśli akurat są zatrudnieni przy sztuce kabuki. To kolejny przykład do jej ciagotek bycia aktorką. Kurokowoząją na wózku po całym mieście, a rolę konia pociągowego spełnia dwóch z nich udając jego nogi.

Jej zainteresowania miłosne ogniskują się wokół Tobimero Mizunokoci, ale nie mamy pewności, czy on czuje to samo do niej. Przez większość czasu próbuje się trzymać od niej z daleka. Ryooko sprawiła mu już wiele bólu, ale Tobimero nauczył się czegoś więcej: nigdy nie doprowadzić ją do zazdrości. Na początku Ryooko udaje, że nie się nie stało. Później zaś ładuje wprost na swojej twarzy, spycha się w przepaść, zrzuca ci jeszcze na dokładkę zestaw materiałów

wybuchowych, by na końcu odgrać dramatyczną scenę nad tobim, już martwym, ciałem.

Notka na temat imienia:

"Mendoo" oznacza "kłopot", "trudność". Ryoko żyje więc stosownie do swojego nazwiska, starając się być bardziej nawet niż jej brat. Z tego co wiemy, Ryoko jest zaś bardzo pospolitym imieniem w Japonii.

Seiyuu:

Seiyuu Ryoko jest Mami Koyama. Największą dotychczasową jej rolę jest zagranie Anale-chan w "Dr Slump". Podkładała również głos pod Kei w "Akirze", Himiko w "Vampire Princess Miyu" i tytułową Marię w "Mistress of Deceit".

KURAMA

Jest koleżniczką wywodzącą się z obcej rasy z kosmosu, Karasutengu (Gobliny-Wrony). Tak jak Oni, tengu są kolejnymi kreaturami zaczerpniętymi z japońskiej mitologii (patrz: artykuł "Obake, tengu i inne", Kawaii nr 9/98). Karasutengu są typem tengu, które swoim wyglądem przypominają wrony.



Królewska linia Karasutengu zaczęła zanikać, od kiedy na rodzinnej planecie Kuramy zaczęło brakować humanoidalnych osobników. Aby uratować swój ród, Kurama została umieszczona w kriogenicznej kapsule i uśpiona. Kiedy już usnęła, jej mali pomocnicy (chyba nie musimy przypominać, że wyglądali jak wrony?) zaczęli szukać odpowiedniego, znaczącego przystojnego i chłodnego, kandydata. Musiałby przebudzić ją ze snu i następnie miało dojść pomiędzy nimi do sparzenia (może zabrzmiało to brutalnie, ale chodziło przecież o przetrwanie gatunku!). Według prawa Karasutengu, księżniczka miała prawo na zbliżenie tylko z tym mężczyzną, który przebudził ją ze snu.

Ala w takich sytuacjach zawsze musi zadziałać Prawo Murphy'ego (a nie Karasutengu). Mężczyzna, który przebudził ją pocałunkiem był nie kto inny, tylko Ataru Moroboshi. Nie był to niestety samiec, jakiego pragnęła księżniczka. O Ataru, który kilkakrotnie odepchnął Kuramę, można powiedzieć wiele rzeczy, ale nie to, że jest onilwym mężczyzną.

Początkowo Kurama myślała, że jest w stanie zmienić Ataru, ale po wielu nieudanych próbach stwierdziła, że nasz pechowiec jest zepsuty do szpiku kości. Później już po prostu stara się uniknąć zbliżenia z Ataru. Aby udrowić się z tego stanu, Kurama próbowała sobie złowić kolejnego faceta, który choć trochę miałby lepszy wygląd i byłby mniej głupi, ale i tutaj zabrakło jej szczęścia. Zawsze na jej drodze do szczęścia musiało się coś zepsuć. I tak: Mendoo okazał się facetem zbyt patetycznym i tchórzliwym, Ryunosuke nie był tym samcem, jaki sobie początkowo wyobrażała, natomiast Rei był dla niej idealnym kandydatem aż do czasu, kiedy to okazało się, że tak naprawdę jest on idiotycznie wyglądającym krowim tygrysem. Pomyślała więc sobie, że tak naprawdę nie ma dla niej dobrego faceta i od tego czasu zgorkniała i stała się zimna.

Wszystkie myśli Kuramy ogniskują się na przetrwaniu jej rodu. Z powodu swojego intensywnego trybu życia, często wyfadawuje swoją złość przeciwko innym. Szczególną awersję darzy rasę Oni. Kurama jest również bardzo powierzchowna i sztuczna, a swoje zainteresowanie kieruje tylko i wyłącznie na przystojnych mężczyzn. Jej obca energia daje jej możliwość wytwarzania potężnych podmuchów wiatru za pomocą gigantycznego wieloużytkowego wachlarza (co zresztą jest zgodne z japońską mitologią, gdzie Karasutengu mogli zyskać wiatry o sile tornada).

Seiyuu:

Głos Kuramy należy do Rihoko Yoshidy.

SAKURA

Sakura jest piękną pielęgniarką w Szkole Średniej Tomobiki, która ma w dodatku te ażęście (lub nieszczęście) bycia siostrzenicą spróchnego mistrza Cherry. Jest potężną shintoistyczną kapłanką.



Mistyczne i potężne moce są silne w jej rodzinie. Najlepszym przykładem na poparcie tej tezy, jest właśnie jej wujek Cherry. Sakura również posiadała wiele mocy, szczególnie zdolność wykonywania sztuczek magicznych oraz możliwość kontroli demonów i duchów. Sakura do spółki z Cherry wykonuje wiele oczyszczających i egzorcystycznych nad demonami. Tak jak jej wujek, zawsze i wszędzie wodzi omamy, że znaki, zmusza więc Ataru, aby wysłuchał jej duchowych porad. Nawet jeśli z tej krótkiej charakterystyki wynika, że ma dużo wspólnego ze swoim wujkiem, tak naprawdę Sakura nie znosi jego towarzystwa, zresztą jak wszyscy wokół. W rzeczywistości sprala go więcej razy, niż kiedykolwiek mogłby przypuszczać, choć - powiedzmy sobie szczerze - zasłużył sobie na to. Ponieważ Sakura jest tak wspaniałą kobietą, niemal nie do pomysłenia dla większości ludzi jest fakt, że jest spokrewniona z tak ohydny, paskudny młotem. Wszyscy młodzieńcy w Szkole Średniej Tomobiki są ślepo zakochani w tej dojrzałej i inteligentnej kobiecie. Są nawet w stanie zrobić sobie krzywdę i wręcz poważnie się okaleczyć, aby tylko móc "zasłużyć" sobie na wizytę w gabinecie lekarskim pielęgniarki Sakura.

Sakura zaś nie ma żadnej litości i pozostaje niewzruszona na rozpustne i lubieżne zakusy młodzieńców. Osobiście rozświeca ją zachowanie męskiej części uczniów i na ich zbrożone wybryki zawsze reaguje wzmoczoną przemocą (już Freud mówił, że masochiści przyciągają sadomasochistów). Ale n a w e t wzmoczona przemoc nie jest w stanie trzymać chłopców na dystans. To również nie ma żadnego wpływu na zachowanie naszego głównego rozpustnika, Ataru Moroboshi.



Pośród różnego rodzaju dziwnych zdolności, Sakura może również poćrzeć niemal górę jedzenia, bez przybrania ani grama na wadze (czego zazdrościsz jej wszystkie kobiety w okolicy). Sakura nie jest jednak żarliwym, ale po prostu ma troszeczkę duży apetyt, tak iż potrafi spalaśzować furę zarcia (można by nią wyżywić całą armię).

Sakura zachowuje się poważnie, jak na swój wiek i wydaje się, że jest trochę starszówka. Jak na młodą i piękną kobietą dziwne jest to, że postępuje niczym stara panna. Nawet sposób jej mówienia jest ataromodny. Często bzikuje, zachowuje się autorytatywnie, prawie jak zramolata starszuszka. W ogóle nie da się jej porównać z nowoczesnymi kobietami. Wydaje się, że nawet kiedy była nastolatką, traktowała siebie jak dorosłą osobę. Trudno więc wierzyć, że kiedykolwiek była małą dziewczynką.

Jest bez wątpienia bardzo silną czarodziejką. Kontrastuje to jednak z jej budową ciała. Już od dziecka była bardzo wątła i nigdy nie była specjalnie odporna na choroby. Zawsze nekąły ją wszelkiego rodzaju przypadłości. Jako protegowana swojego wujka Cherry, pewnego dnia Sakura wyruszyła, aby odprawić egzorcysty na Ataru, gdyż ten od małego posłał dziwną zdolność przyciągania różnego rodzaju złych duchów i plag. Jak więc myślicie, co się mogło stać? Ponieważ pech nigdy go nie opuszczał, choroby opuściły ciało Sakury, a przeniosły się na Ataru. Od tego czasu Sakura deszy się wyśmienitym zdrowiem. Ale nie był to ostatni raz, kiedy próbowała wyleczyć Ataru z jego chronicznego pecha. Sakura traktuje zadanie duchowego wyleczenia Ataru jako swój obowiązek, czy tego chce, czy nie.

Notka na temat imienia:

"Sakura" po japońsku oznacza "kwiat wiśni".

Seiyuu:

Głos Sakury należy do Washio Machiko. Sakura była (przynajmniej dotąd) jej jedyną główną rolą w karierze. Ale swój głos użyczała również w różnych filmach mistrza Hayao Miyazakiego: "Laputa", czy też "My Neighbour Totoro" ("Tonari no Totoro").

OYUKI

Oyuki jest bardzo pogodną i pełną wdzięku Królową Neptuna, a także kolejną starą przyjaciółką Lum z kosmosu. Pochodząc z zamrożonej planety, jaką jest Neptun, posiada zdolność kontrolowania elementów, takich jak śnieg i lód. Potrafi również spożytkowywać istniejące krzyżowiny w czasoprzestrzeni, dzięki czemu łatwo i szybko może przemieszczać się pomiędzy planetami.



Oyuki jest zawsze ułożoną i zachowuje się niczym prawdziwą damą. Nigdy nie pokazuje na zewnątrz swoich prawdziwych emocji i przypomina chodzący obraz skromności (niezależnie od okoliczności). Jest zawsze bardzo uprzejmą i słodką dla innych, a kiedy przemawia, czyni to z wielką godnością i grzecznością zarazem. Zachowuje się zgodnie z etykietą. Nawet jeżeli wszyscy w okół stracą zdolność racjonalnego działania i myślenia, Oyuki jest jedyną osobą zachowującą zimną krew.

Ale nigdy, przenigdy, lepiej nie oglądać jej mrocznej strony. Jeżeli kiedykolwiek Oyuki się wścieknie, lepiej bracie zjeżdżaj, gdzie pieprz rośnie, nie oglądając się za siebie. Podczas tych niezwykle rzadkich okazji, kiedy Oyuki zaczyna się wściekać, nie okazuje tego na zewnątrz, ale powoli przybiera poważną minę, a ciśnienie w jej żyłach gwałtownie wzrasta. Nagle jej moc kontrolowania lodu wyrwa się spod kontroli. Coż nas wtedy czeka? Wiatr, lód, śnieżna burza i niesłychana rzecz niewiarykalnie zakutych w lodowe tryły.

Żeby było jasne dodamy, że doznaje takich samych emocji jak każdy, ale jej wyraz twarzy nigdy się nie zmienia (coś a la Clint Eastwood w "Za garść dolarów"). W sumie jest to dosyć straszne, gdyż człowiek nie ma zielonego pojęcia, co też uroliło się w ślicznej główce Oyuki. Na szczęście jednak nie trzeba zastanawiać się, o czym myśli.

Lodowa królowa jest również wykwalifikowaną business woman. Jest przy tym leciutko skąpą w sprawach strictly finansowych. Jest bardzo niezdeterminowana jeśli chodzi o pożyczanie pieniędzy komukolwiek, a każdy, który kiedykolwiek próbował ją oszukać i jej kosztem wzbogacić swój portfel, narazony jest na jej lodową karę. Jedyną Oyuki jest naprawdę zainteresowana w ilości kosmicznych ras. Wynika to z jej rozległych transakcji finansowych i interesów prowadzonych w całym wszechświecie.

Oyuki niemal zawsze spędza czas z Benten. Są świetnymi przyjaciółkami, mimo że mają zupełnie odmienne osobowości.

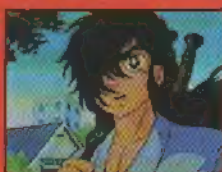
Notka na temat imienia: "Yuki" oznacza "śnieg", natomiast "O" jest przedrostkiem pełniącym rolę honoryfikatora. Jest to jeden ze sposobów zwiększania grzeczności wypowiedzi. "Oyuki" oznacza więc "zaszczytny śnieg". Oyuki nie jest jakimś niezwykle rzadkim imieniem w Japonii, a do naszej bohaterki pasuje idealnie.

Seiyuu: Oyuki grała Noriko Ohara. Inne jej role to: Conan w "Mirai Shoonen Konan" i Claudia w "Macross".

TOBIMARO MIZUNOKOOJI

Tobimaro Mizunokooji jest spadkobiercą rodu Mizunokooji, właścicieli potężnego imperium różnego rodzaju sportowych gadżetów. Jego stałym rywalem od dzieciństwa jest Shuutaroo Mendoo, grający w baseball młodzieniec o wyglądzie gwiazdora.

Juz od pokoleń dwa najbogatsze rody w Japonii, klan Mizunokooji o szlachetnym rodowodzie i klan Mendoo, wywodzący się z rodu samurajów, prowadzą ze sobą spór rodowy. Tak jak to czyniły rody Mizunokooji i Mendoo, tak również czynią ich potomkowie - Shuutaroo i Tobimaro. Ich nieustająca wojna o władzę i szacunek trwa od dzieciństwa po dziś dzień. Oboje nawet ciągle zwracają się do siebie per "Shuu-chan" i "Ton-chan", okładając tak samo, jak to czynili będąc dziećmi.



W wyniku ich zaciętej rywalizacji, doszło już do wielu pojedynków pomiędzy dwoma dumnymi spadkobiercami ogromnych fortun. Jedno z ich najbardziej "świeżych" starć, ma formę corocznych pojedynków baseballowych, gdzie nasi młodzieńcy również stają osobliwie na linii. Ale jak dotąd każdy mecz, który się odbył, kończył się remisem (stał aktualny podwójny knock out). Aby przygotować się świetnie do pojedynku, Tobimaro żyje w górach, prowadzi rygorystyczny tryb życia, połączony z katorżniczym treningiem. Powiedzmy sobie jednak szczerze, że trening ten zawiera więcej elementów wschodnich sztuk walki niż baseballu, ale to już taki lokalny koloryt bohaterów stworzonych przez Takahashę Rumiko. Ponieważ w górach Tobimaro nie miał co iść, musiał on więc często pozyskiwać się piłeczkami baseballowymi, aby przetrwać. No cóż, w ten sposób nabrał tendencji do "wydychania" piłek, więc czasami podczas pojedynku zdarzy mu się tyknąć piłeczką lub dwie (tak dla wzmocnienia).

Ton-chan nie lubi dziewcząt i ma w zwyczaju im nie ufać, co jest pozostałością po jego ciężkim dzieciństwie i działaniem podświadomości, wspomaganą wspomnieniami poczyniła jego sadyistycznej siostry Ryooko. Najdziwniejsze jest jednak to, że mimo iż nie



ufa on kobietom, jego tajna cechybista, policja i grupa służących składa się wyłącznie z żeńskiej części ludzkości. Tobimaro jest, jak, co ładnie zwykli nazywać ekscentrycznymi jednostkami, jeśli nie rzecz inaczej - staroświeckimi japońskimi. Coś tak wie, bierze kąpiele, ubiera się w porożywaną i wyglądającą jak u lachmaniarza samurajską szatę. Ponadto preferuje raczej życie zgodne z duchem czasów przeszłych, odwzorując zwyczaje starożytnej Japonii. Jego ubiór, wygląd i zwyczaje dokładnie ukrywają jego aktualny stan majątkowy.

Obecnie Tobimaro poświęcił całe swoje życie dla baseballa, chcąc pogodzić ideę starożytnego wojownika ze sportem. To spowodowało lekkie wykrzywienie jego psychiki, w wyniku czego Tobimaro stanowi obecnie mieszaninę stoickiej szlachetności i głupowatości. Posiada przy tym prawdziwy samurajski honor, a nie tylko pozę, jaką przybiera jego odwieczny rywal, paradujący z samurajskim mieczem, Mendoo. Tobimaro obsesyjnie stara się więc pokonać go i stale organizuje różnego rodzaju turnieje i zawody.

Notka na temat imienia: Nazwa rodu, czyli "Mizunokooji", jest zaczerpnięta z realnego nam świata. Niech nikomu na myśl nie przychodzi seria "Sailor Moon". Nie o to tu chodzi. "Mizuno" jest jak Wam zapewne wiadomo, jednym z gigantów na rynku artykułów sportowych, znanych zwłaszcza ze świetnego osprzętu do gry w baseballa (choć nasz znajomy kupuje cały czas ich obuwie do biegania). W tym wypadku chodzi jednak tylko o skojarzenia.

Seiyuu: Głos Tobimaro należy do Shimada Bin. Używał on również głosu w "You're Under Arrest" (jako Nakajima), w "Ranma 1/2" ("Ranma Nibunnoichi", jako Santaroh).

TSUBAME OZUNO

Tsubame jest czarnoksiężnikiem, który praktykował czarną magię na zachodzie. W rezultacie jego magia ma wyraźnie europejskie i amerykańskie cechy. Sposób w jaki egzekwuje swoje umiejętności przypomina bardziej występy magików, niż prawdziwą sztukę czarnoksiężników.

Tsubame był zaręczony z Sakurą. Byli ze sobą od kiedy zaczęli robić wspólne przedstawienia, ale nigdy na dobre się nie związała. Oboje są straconymi kochankami. Ich związek jest nieustannie zagrożony. Tsubame i Sakura są zajęci robieniem kariery aż do tego stopnia, że nie mają dla siebie czasu. Cokolwiek by razem nie robili, problemy zawsze pozostaną. Jeszcze nigdy nie mieli randki.



która nie zakończyłaby się jakimś nieporozumieniem pomiędzy nimi, lub katastrofą spowodowaną przez kogoś innego, który akurat musiał się napaloczyć. Prawdopodobnie już dawno byłoby małżeństwem, gdyby reszta ekipy nie wtykała nosa w swoje sprawy i pozwoliła im na trochę intymności i prywatności. Ale to nie ma w sumie większego znaczenia. To nam nie pomoże zrozumieć, dlaczego Tsubame jest w stosunku do Sakury tak niezdeterminowany i głupi.

Notka na temat imienia: "Tsubame" jest japońskim słowem oznaczającym "jaskółkę", natomiast "Ozuno" oznacza "z Oz" (jak Czarnoksiężnik z krainy Oz).

Seiyuu: Głos Tsubame, czyli Kazuhiko Inoue odgrywał jeszcze takie role, jak: Mamoru Kusanagi w "Blue Seed" i Mikado Sanzenin w "Ranma 1/2" ("Ranma Nibunnoichi").

KOTATSU-NEKO

Kotatsuneko (kot Kotatsu) jest przebogromnym duchem kota, który zamieszkuje w ścianie dawno temu, kiedy to został wykopany za drzwi w środku zimy przez swoich okrutnych właścicieli. Duch kota postanowił zostać z tym upiorem, wyjącym i nawiedzającym wszystkich złych ludzi, którzy kiedykolwiek odmówili mu schronienia.

Ponieważ nasz kot zmarł w wyniku zamarznięcia, dlatego też obecnie najbardziej interesuje go ciepło. Jego mrocznym przedmiotem pożądania jest kotatsu, ponieważ jego poprzedni właściciel nigdy nie dopuszczał go w jego pobliże. Kotatsu są małymi przypiekaaczami w kształcie stolika z grzejnikiem umocowanym pod spodem, które służą do podgrzewania. Kotatsuneko był przyjemnie zaskoczony swoim odkryciem, że kotatsu emitują taką dużą porcję ciepła.

Jest ładnym i cichym kocurem, siedzącym sobie najspokojniej w ścianie z łepami pod stołem, popijając przy tym herbatkę i przekazując sobie taiyaki (taka ryba w kształcie naleśników). Nigdy nikogo nie niepokoi, chyba że ktoś pierwszy nadejdzie mu na odcisk. Jako duch dysponuje nadnaturalną siłą i kiedy już się wścieknie, jest niemal nie do powstrzymania. Najczęściej używa swojej zwierzęcej, brutalnej siły i mistrzowskich ciosów sumo do rozprawienia się ze swoimi oponentami. To wszystko czyni naszego sumokota najsilniejszą postacią w całym tym cyрку (oprócz rzecz jasna Oyuki).

Postać Kotatsuneko spełnia częściowo w filmie rolę zwierzęcej maskotki (to podstawa do czasu disneyowskiej epoki). Jest dowcipnym dodatkiem dla całej menażerii siedząc sobie spokojnie gdzieś w tle.



Dobre widowisko wprost wymaga bohatera o zakręconym wyglądzie i oto jest - Kotatsuneko.

Kotatsuneko ma w zwyczaju pojawiać się w najdziwniejszych miejscach. Większość wolnego czasu (kiedy nie straszy) spędza na bezproduktywnych wędrówkach z obieśnym młotem Chery malcem Janenem, lub też przynajmniej ze Szkoły Średniej Tomobiki. Pozostałe chwile spędza na nawiedzaniu pokoju Ataru (jakżeby inaczej).

Seiyuu: Tak naprawdę Kotatsu w ogóle się nie odzywa, a jedynie wydaje z siebie subtelne dźwięki. W każdym bądź razie jego seiyuu jest Tomohiro Nishimura.

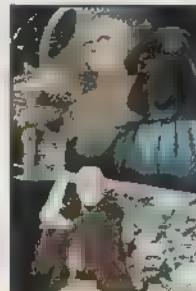
Następnym razem w Lumomanii: filmy kinowe spod znaku "UY" oraz "Beautiful Dreamer" I Be there.

Opracowali:

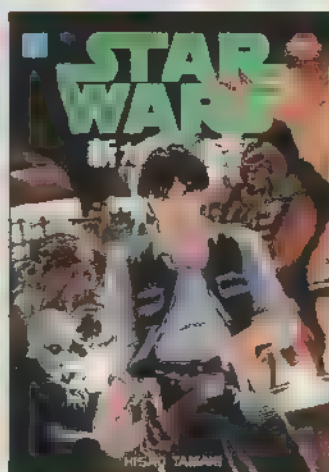
Bandmanka & Mr.Gato

Mangowe Star Wars!

Uwaga uwaga wszyscy fan Gwiazd, Sag! Oto okładki kolejnych zeszytów z czteroczęściowej, mangowej serii Star Wars oraz gotowe już dwie pierwsze. Przypominę, że (pierwsza?) seria składająca się z czterech zeszytów obejmuje czwarty epizod Sagi zatytułowany "Nowa nadzieja" (New hope). Jak zdołaliśmy się dowiedzieć, trzeci zeszyt jest już w sprzedaży od 9 września, natomiast czwarty zeszyt będzie do zdobycia od 14 października oczywiście w USA. Ale kto wie, może...



Fans from Jedi to Killert



Errata

Numer wrzesień '96, Mangowy Zawrót Głowy, str. 6. Telegram z Japonii:

Yoko Kanno to ZNAKA KOMPOZYTORKA muzyki, między innymi do: The Visions of Escaflowne i Macross Plus, a nie jak napisaliśmy: "...dotychczas nieznaną, niejaką...". Za błąd przepraszamy

ŚWIAT MANGI

Uwaga! Ważna wiadomość dla wszystkich chętnych wybrać się na imprezę Manga no Sekai 4 (Świat Manga 4). Datajazdu uległa zmianie z przyczyn niezależnych od organizatorów. A zatem między się odbyć konwent w dniach 3-4 października, zostaje przesunięty o 1 tydzień na 10-11 października. Jednak zastrzegając, że termin i data (nie o co, pewna jest tylko śmierć i podoba), a zatem najlepiej upewnić się dzwoniąc do organizatorów (rezerwując miejsce). Oto namiary: Jomaz In (USA) 671-62-50, e-mail: demonek@marika.univ.puoi Arkadiusz Chłopotński tel.: 0581 665 40-06. Reszta bierz zmian (październik - Kawaii wrzesień '96 - Mangowy Zawrót Głowy).

IX Ogólnopolski Konwent Twórców Komiksu w Łodzi



KONKRET czyli Imperialna Akademia Kadetów

Techniczne
Organizatorem jest Konfederacja Fantastyki "BASSUN"
Kontakt:
ul. Koszykowa 69/4, 00-667 Warszawa tel. 0 601 325 595
e-mail: ahaman@demeter.psych.uw.edu.pl
Witold Słobierzyński lub
fantast@demeter.psych.uw.edu.pl

1815

razem odbędzie się pod hasłem: Imperium kontratakuje!

A oto kilka szczegółów odnośnie zamawiania miejsc:
Akredytacja - 30 pln
Nocelegi: sala 30: 30 pln/tygodnia (łóżka - teren akademików wojskowych) 10 pln/tygodnia
Hotele: 01 30 pln/tygodnia (wyżywienie w własnym zakresie)
Konto: Pekao S.A. III o/w/wa 12401040 27042740 2700 401112 001

Star Wars © Lucasfilm Ltd.

OTAKU NO VIDEO

Otaku no Video to wyjątkowa anime, na tyle wyjątkowa, że nie sposób ująć jej recenzji w klasycznej formie. Poruszany w niej temat jest kontrowersyjny i bardzo różnie postrzegany. Poniżej staraliśmy się zebrać wypowiedzi różnych osób, aby w ten sposób przynajmniej częściowo spojrzeć na omawiany problem z możliwie różnych punktów widzenia. Kto ma rację? Wszyscy? Nikt? Kto to jest otaku? Czy warto być otaku? Czy trzeba być otaku, aby być fanem mangi? Kto jest w stanie odpowiedzieć na te pytania? I czy w ogóle jest możliwe na nie odpowiedzieć?... Proponujemy, abyście przeczytali poniższe wypowiedzi i zastanowili się nad tym sami... Miłej lektury.

Witajcie w "Otakulandzie"

"Otaku-no video" Film który przez minione lata przerodził się w legendę, zwłaszcza - jak to z legendami bywa - wśród tych, co go wcale nie widzieli. Dla mnie jest istotnym dokumentem czasów, które już należą do przeszłości. "Złote lata mangi" w Japonii przemigły wraz ze zmianami w rządzie, z rozłamem w wszechwładnej do niedawna Partii Liberalno-Demokratycznej i upadkiem "bubbe economy". Zęby jednak było o wiele ciekawiej ów "kryzys" obrócił się na korzyść komiksu. Manga dojrzała, nabrała cech artystycznych i - co najważniejsze - przestała być wyłączną domeną Japończyków.

"Otaku-no video" to zabawa dla szczególnie odmiany otaku (Amerykanie określają ich mianem "anime buffs"), rozmiłowanych w wyszukiwaniu wszelkiego rodzaju "smaczków" i odniesień. Tu przez chwilę mignęła postać Lupina gdzieś z boku przemknął Gundam ktoś puścił perskie oko do dziewczyny w stroju Aitty i tym podobnie i tak dalej. Warto jednak pamiętać, że sam film, chociaż wystylizowany na amatorszczyznę, jest w pełni profesjonalnym produktem Gaijaksu. Najwyraźniej to widac we fragmentach z cyklu "Portrait of an Otaku", które moim zdaniem są w dużej mierze inscenizowane. Japończycy lubią takie "reportaże" i wywiady.

Część animowana, poza wielką paradą postaci z historii komiksu i filmu animowanego, jest przede wszystkim peanem na cześć "wolności" oferowanej przez mangę. Jolciek! w świat niczym nie skrzepowanych marzeń, może na inną planetę, a może po prostu do wymyślanego "Otakulandu".

Oglądałem ten film z mieszanymi uczuciami. Kreska jest czasami za mocno uproszczona, wypowiedzi na odwrót - pobrzmiwają fałszywym patosem. Po pierwszym razie, kiedy już rozpoznałem większość postaci, przyszła pora na głębsze zastanowienie. Film o otaku czy dla otaku? Raczej dla. Jak na dokument moim zdaniem zbyt mało mówi o zjawisku "manga manii", a zbyt wiele o rzeczach zrozumiałych wyłącznie dla zatwardziałych fanów. A na niektóre postawione w nim pytania wciąż nie ma jednoznacznej odpowiedzi.

Witold Nowakowski

Otaku dla społeczeństwa

Otaku są dziećmi mediów i technologii. Gdzieś indziej niż w Japonii mogło narodzić się tego typu pojęcie. Tam, gdzie nauka i technika odciska największe piętno na zmianach społecznych, warunkując przewidywalny tymczasowy sposób życia. Ludzie, aby nadążyć za duchem czasu, zmuszeni są do ciągłej adaptacji do nowych warunków. Wszyscy stają się konsumentami w systemie samokontroli, a płytkie wzajemne relacje pozwalają żyć w izolacji. Zresztą za ten stan, nie bez winy oczywiście, odpowiedzialne są w dużej mierze mass media, które produkują i serwują jak na tacy nierealny stan rzeczy i egzystencji, mając przy tym niezwykłą władzę nad społeczeństwem.

Ludzi otaku można znaleźć w każdym środowisku. Jest to po prostu "ubieranie się w informację", przekładające się na styl bycia. Są maniakalnymi fetyzystami informacji. Dla niektórych otaku stanowi wręcz karykaturę Japończyka. Zamiast na przykład słuchać muzyki, zbiera wszystkie możliwe informacje na jej temat, o muzykach o producentach, o utworach. W dodatku wiadomości te są fragmentaryczne.

Zjawisko otaku porównuje się do raka w organizmie. Do granic możliwości rozwija japońską mentalność hybrydyzacji informacji. Można je porównać do ognia zamkniętego w obiegu informacji, przepływających przez ciała tych osób do komputera i z powrotem. Wydaje się szczególnie groźne, że otaku nie odróżnia tego, co żywe od tego, co martwe. Traktują więc ludzi jak przedmioty a przedmioty jak ludzi. Pojawia się kompleks 2-D (dwuwymiarowości), warunkowany w znacznym stopniu przez postępowanie przez nich świata przez pryzmat ekranu. Natomiast obraz plus fantazja to najkrótsza trasa do hiper-rzeczywistości. Ta z kolei staje się realniejsza.

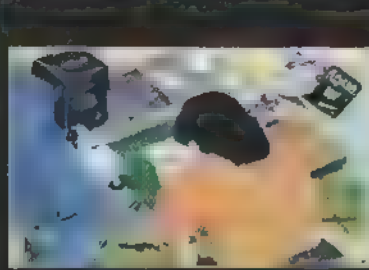
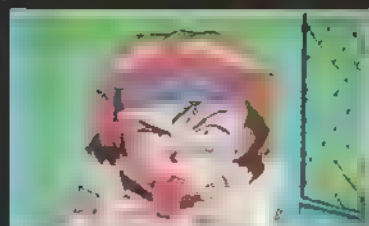
Nie bez kozery wspominałam o komputerze. Przyjęto się, że otaku komputerów są otaku w najczystszej formie. Co do ich zachowań, nie ma wątpliwości, że potrafią funkcjonować w wybranym przez siebie środowisku. Komunikują się tylko z tym samym typem otaku. Wymiana informacji sprowadza się jedynie do zaprezentowania swojej wiedzy na dany temat, przy czym kategoryzują innych z godnym uwagi wyrachowaniem według upodobań do pewnych drobniactw. Jeżeli wyczuwają odmienność gustów, zrywają kontakt. Wtedy jest brak "cementu" - jakiegoś "de" która by ich łączyła.

I już ostatnia z rewelacji dotyczących otaku, może trochę przewrotna. Nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło, czy też, raz pod wozem, raz na wozie. Pokolenie otaku według ostatnich przesłanek przeszło transformację. Jego przedstawiciele noszą drogie, eleganckie ubrania zamiast starych wytartych dzinsów. Jest to zmiana wizerunku z ciemnego na jasny. Pogląd jeszcze być może kontrowersyjny i mało rozpowszechniony, lecz wszystko na to wskazuje, że otaku nabiera pozytywnych konotacji. Jednym z powodów tej zmiany jest uświadomienie sobie w końcu przez społeczeństwo, że otaku są autentycznym faktem, są zjawiskiem istniejącym. Najważniejszy zaś powód - społeczeństwo na tym stadium rozwoju po prostu potrzebuje otaku.

Bandmanka

Otaku-no video, czyli jak zostać super-otaku (?)

Szczerze mówiąc, nie byłam przekonana do oglądania tego filmu. Dlaczego? Tytuł nie brzmiał zachęcająco, bo wynikało z niego, że chodzi tu o otaku, czyli tak naprawdę, nie wiadomo o co (o kogo). I rzeczywiście... Mam wrażenie, że sam problem - co (kto) to jest otaku - nie został rozwiązany. Twórcy filmu zaledwie pokazał, jak wiele rzeczy kryje się pod tym pojęciem.



Dla poskiego miłośnika wszelkich seri manga i anime, słowo "otaku" oznacza chyba web ciela, fana, zbieracza lub "ogładcza" (bo przecież nie "czytacza"). W Japonii zaś termin ten kojarzy się z kims "o stopień wyżej" - po prostu z manakiem. Taki maniak, jak widać na portretach z Otaku-no video, wcale nie musi mieć związków z mangą. Może to być wielbiciel bron, "virtual reality", itp. Interesująca jest natomiast sama konwencja filmu, czy i anime o początkach manga-man oraz o popularności komiksów w Japonii. Nie brak tu realów lat osiemdziesiątych, boomu gospodarczego

wszechobecnej wiary we własne możliwości (bohaterowie filmu zakładają nawet niezłe prosperującą firmę). Gdzieś tam słychać modne wyrażenia ze slangu studentów (wbrew angielskiemu tłumaczeniu, główny bohater nie chodzi do college'u, lecz na uniwersytet). Na japońskich uczelniach, w odróżnieniu od polskich, istnieje ogromna liczba rozmaitych kółek zainteresowań, począwszy od nauki gry na mandolinie po - własnie - kluby wielbicieli i twórców mangi i anime. Każdy student musi należeć do jakiegoś klubu, choćby najbardziej fantastycznego i każdy, o dziwo, może znaleźć coś dla siebie. Faktem jest też, że taka działalność wciąga i że czasem trudno z tego powodu ukończyć studia. Wielu rysowników istotnie zaczynało działalność w studenckich klubach. W filmie nie zabrakło też scenki z uniwersyteckiego święta, czyli corocznej imprezy trwającej trzy - cztery dni i nocie pełnej radości i szaleństw. Każdy klub chce się wówczas pochwalić swymi osiągnięciami i przyciągnąć nowych członków (nawiasem mówiąc, taka impreza to super sprawa!).

A poza tym, jeśli kogoś zdziwiły kolejki przed kinem, nocne oczekiwanie pod gołym niebem, niech nie myśli, że to wymysł autorów. W Japonii są kolejki i to potwornie długie w których ludzie naprawdę koczują pod gołym niebem tylko po to, żeby np obejrzeć nowy film słynnego mangaki. Dobrym przykładem będą tutaj ogromne "ogorki" po słynnej tamagotchi (towar rzadki w sklepach), które pokazywano nawet w telewizyjnych newsach, albo długie godziny oczekiwanie w tłumie na postek w nowo otwartej i modnej restauracji (u nas to chyba nie do pomyślenia).

Powracając do filmu, można w nim zauważyć grono skądś nadobrze znanych postaci (Lupina, kota Doraemona) i rozpoznać fragmenty słynnych anime. Dzięki tym skrawkom informacji każdy wytrawny otaku, który wie, że "już kiedyś widział ten motyw", może po namyśle rozwiązać łamigłówkę i odgadnąć właściwe hasło (czyli tytuł anime). Czyż to nie wspaniała zabawa?

Dzięki Otaku-no video zaglądamy "od kuchni" do produkcji samych anime. Wiemy już, jak powstają, poznajemy proces tworzenia i podział obowiązków wśród osób odpowiedzialnych za daną część pracy. Może to nuda, ale gdyby się chciało samemu zrobić anime, Główni bohaterowie osiągają cel, budują własne królestwo "Otakuland" raj dla wszystkich otaku, chociaż tego już nie widać na filmie - podbijają świat (czytaj: USA) produktami "made in Japan". Stworzenie czegoś na wzór "Otakulandu" jest możliwe - w Japonii nie brak różnych "landów" "worldów". Jest ogromny Disneyland, jest Spaceworld (ze wszystkim, co potrzebuje fan SF, pełny uroczych kosmitów), jest świat Godz II japońskiego superbohatera Ultramana. Może więc za kilka lat powstanie prawdziwy "Otakuland". Jak na razie, dla każdego otaku mitycznym rajem jest chyba sama Japonia.

W Otaku-no video nie zabrakło też elementów typowych dla anime, czyli melodyjnej piosenki na koniec, w której padają słowa o tym, co trzeba zrobić, żeby stać się prawdziwym "Królem otaku". Został nim główny bohater? Chyba tak, ale jako typowy Japończyk nie jest o tym do końca przekonany. Odlatując na inną planetę, rzuca hasło dla szczyt "otakizacji". "Otakizacja" w Japonii odniosła skutek, prawie nikt już nie żartuje z wielość mangi. My na to jeszcze troszkę musimy poczekać.

Agnieszka Plaur

OTAKU NO VIDEO

OTAKU-NO-VIDEO, czyli Co zobaczyła Alicja po drugiej stronie lustra

Pozycja himm... szokująca. Nie zamierzam odpowiadać na pytania, czy film jest "dobry", czy "zły" bo w tym wypadku nie jest to istotne. Ciekawe jak długo trzeba było myśleć, żeby stworzyć coś podobnego. Dokument nie-dokument? Anime, nie-anime? Przesłanie? .. A może po prostu żart? Po pierwszej projekcji człowiek czuje się jak pusta skorupka. Nie bardzo wiadomo co o tym sądzić. Potem (zeby się "podrasować") sięga się po dołączoną do kasety uotkę i rozpoczyna uważne studiowanie szczegółów. Przypnę, zabawa jest przednia. Twórcy musieli poświęcić sporo czasu zeby unikalne symbole, cytaty, piosenki i stroje znalazły się na swoim miejscu. I dodatkowo miały sens, naturalnie. Czysta historia gatunku i nie tylko. W podtekstach sporo tu polityki. Ta ekonomiczno-społeczna. Dodatkowe plusy za fabule anime ukazującego dotę i niedole Otaku. Wreszcie przyszła koina, na projekcja. A wraz z nią etap trzeci... za! Bo nagle doszedłem do wniosku, że anime to nie wszystko. Tam występują również żywi ludzie. Ten film to nie jest jeszcze jedna wyszana z paucha historia, której problemy spłyną po nas jak woda po kaczym kuperku. To się dzieło naprawdę. Zniknęły rysunki, a ich miejsce zajęli ludzie plus-minus w moim wieku. A to, co przekazują widom facoci, bez twarzy jest smutne. Żaden z nich nie powiedział "było fajnie, est fajnie i będzie fajnie". Ludzie, którym co drugi fan anime zazdrości życia i źródła, są prezentowani jak kryminaliści z czasów chińskiego "wielkiego marszu". Jakies niejasne wyjaśnienie, samokrytyka, wstyd? Czyżby istniała jakaś bariera wieku powyżej której bycie ani-maniakiem uchodzi za nienormalne?

Dodatkowym gwóźdź: do trumiennego nastroju stały się pogodne komentarze pana Kanda Yoshimi (jednego z producentów). Przykładowo - "() stwierdzenie "oni są samotni, to wszystko" jest nierozsądne (...) Otaku są szczęśliwi. Nie poszukują zrozumienia w oczach innych. W ogóle nie potrzebują innych żeby siebie zrozumieć." Toż to totalny autyzm. Może zresztą przesadzam, ale jako ssak nie potrafię żyć kompletnie bez stada.

Moim skromnym zdaniem każdego, kto myśli, żeby zostać PRAWDZIWYM (czyli jedynym niepowtarzalnym) OTAKU film zabiera. Chcesz stracić wszystkie złudzenia co do możliwości stania się Otaku w japońskim rozumieniu tego słowa? To obejrzyj sobie, drog, Czytelniku co to znaczy być Otaku. Zastanów się, jak duże kłapki jesteś sobie w stanie założyć na oczy i ile jesteś w stanie poświęcić. Bo w oczach naszych skośnookich anime-brac jesteśmy zapewne wie bicietami - no może w porównaniu z fanami mangi anime. Nie wiem doprawdy, w jakim stopniu wierzyć temu co zobaczyłem, na e poważnie to potraktować. Film jest niby "od fanów dla fanów" (nieważne jak mocno twórcy wyrubowali pojęcie łana). Ponadto jest produktem Gainaxu. Firma mówi sama za siebie. Polecam tę produkcję jak najbardziej. Nie dlatego, że jest to pozycja z rzędu tzw. "kultowych". Bo o czym to świadczy? O niczym... Tyle tylko, że należy ją znać dla przyzwyczajenia. Spróbujcie ją przemysleć, zrozumieć. Każdy po swojemu. Z poznaniem, każdy komu kaseta wpadnie w ręce nie będzie miał najmniejszych problemów. Wystarczy wsadzić do magnetowidu po krzyku. Ze zrozumieniem może być gorzej. Po raz setny pewn e powtórzę się na nieśmiertelnego Kiplinga i jego - "pamiętajcie, że Wschód jest Wschodem".

Możliwość zostania "otaku" na terenie Japonii są ograniczone jedynie dobrymi chęciami. W naszych warunkach "otaku" w ekstremalnym sensie tego słowa będzie długo jeszcze przypadek kliniczny. Ja próbowałem nie będę... Uwarunkowania robią swoje. Pozostanę wiecznym "w albie elem" czegoś, co pozwala mi odetchnąć i pomarzyć. Cytując Dany Glovera, bohatera "Zabójcze bronie" jestem już chyba za stary. Być może gdyby dostępność materiałów anime w latach 70-tych była (co najmniej) taka jak dzisiaj zamiast h pisem zostabym otaku?

Co to znaczy "Otaku być"... "Otaku" to ostatecznie tylko słowo. Liczy się tak czy inaczej to, co macie w środku. Zatem "być albo nie być?" Obejrzyjcie film i zdecydуйте sami, czy warto. I jeśli uznacie, że tak to za parę lat stworzcie własny film. Ale udzielając wywiadów nie zakrywajcie swoich twarzy.

Aby zrozumieć, trzeba się stać jednym z nich...

Bib a Otaku - brzmi dumnie, ale jednocześnie zobowiązuje. Takim właśnie mianem została okrzyknięta ta anime to przez fanów, a nie twórców. Jeśli chodzi o tych ostatnich, to tak naprawdę trudno powiedzieć, jaki był ich cel. Jedno jest pewne - powstało coś, co znać warto, ba! znać trzeba! szczególnie, jeśli jest się miłośnikiem mangi nieważne, na jakim etapie "wajemniczenia". Anime ta porusza problem, który pojawił się wraz z pierwszymi fanami japońskimi - oni też są, e, twórcami legendarnego Stud o Gainax. Pokazują nam świat, który już minął, a jednocześnie żyje w każdym z nas - w każdym miłośniku mangi i anime.

Otaku no Video to jedyna w swoim rodzaju anime paradokumentalna, będąca jednocześnie historią i teraźniejszością. Sprawy tutaj przedstawione są dobrze znane każdemu fanowi, bez względu na to, w jakiej części świata żyje i kim jest. Otaku no Video to mieszanka dwóch z pozoru różnych filmów - animowanego i paradokumentalnego. Sceny animowane przepatają się z często wyreżyserowanymi wywiadami z otaku, jednymi z pierwszych mianialnych miłośników japońskiej animacji. Ale uwaga - anime ta dotyczy nie tylko otaku japońskie, sztuk rysunku, ale również "innych" otaku. Nie chodzi tu tylko o japońską animację (choć ta jest tematem przewodnim oczywiście), lecz o pewen stan ducha ludzi oświad etycznych ludzi, którzy ze swojego hobby, zamiłowania uczynili sposób na życie. Przeprowadzone z nimi wywiady ukazują ich świat, sylwetki, zainteresowania, ułamek życia.

wewnętrznego, w którym zagubił się bez reszty. A zatem po obejrzeniu omawianego tu filmu staje się jasne, że otaku to zdecydowanie coś więcej, coś innego niż fan - a więc czy warto być otaku...? Czy nie wystarczy być po prostu miłośnikiem...?

Otaku no Video to krzyk rozpacz, krzyk całej społeczności fanów, którzy zadają pytanie: dlaczego? Dlaczego? Dlaczego bycie otaku traktowane jest jak coś gorszego a nawet nienormalnego? Kwintesencją tego filmu oraz problemu, który w nim poruszono, jest scena końcowa pierwszej jego części, kiedy to dwóch bohaterów siedzi przy fontannie w tokijskiej dzielnicy Shinjuku (Kubo i Tanaka) i jeden z nich, Kubo, załamany porażkami w życiu osobistym, związanymi z niezrozumieniem jego zainteresowań przez otoczenie, nagle zrywa się na równe nogi i w jednej chwili wyrzuca z siebie cały nagromadzony ładunek emocjonalny. Jego słowa mówią same za siebie - zadaje pytanie na które nie pada odpowiedź. - Dlaczego? DLACZEGO!? Przecież to nie przestępstwo kochać animację! Nie wystarczy, że zostaliśmy odrzućeni? Dlaczego ludzie grający w tenisa są w porządku, a ludzie lubiący animację - źli? Dlaczego! - czy Wy potraficie odpowiedzieć na to pytanie? Czy osoby, które obrzucają mangę błotem potrafią na nie odpowiedzieć? Sensownie odpowiedzieć, gdyż stwierdzenie typu "manga to przemoc i pornografia dla dzieci" zawiera w sobie wszystko oprócz sensu. Na jest żadną odpowiedzią. Życzę Wam abyście ją znaleźli.

Mr Jedi

Pokręcone poglądy?

Otaku to produkt postmodernizmu, taki sam jak parada muzyki techno w Berlinie, cybarp przestrzeń czy igrzyska olimpijskie dla homoseksualistów. Niektórzy twierdzą wręcz, że jest to rodzaj autyzmu, czyli objaw zaburzeń psychicznych, spowodowanych wycofaniem się w obręb świata zn ekształconych chorobowo przeżyć wewnętrznych, głównie uroję. Patrząc na wszystkie objawy autyzmu, trudno nie zgodzić się ze twierdzeniem protagonistów tej grupy (nawet nie społecznej) ludz.

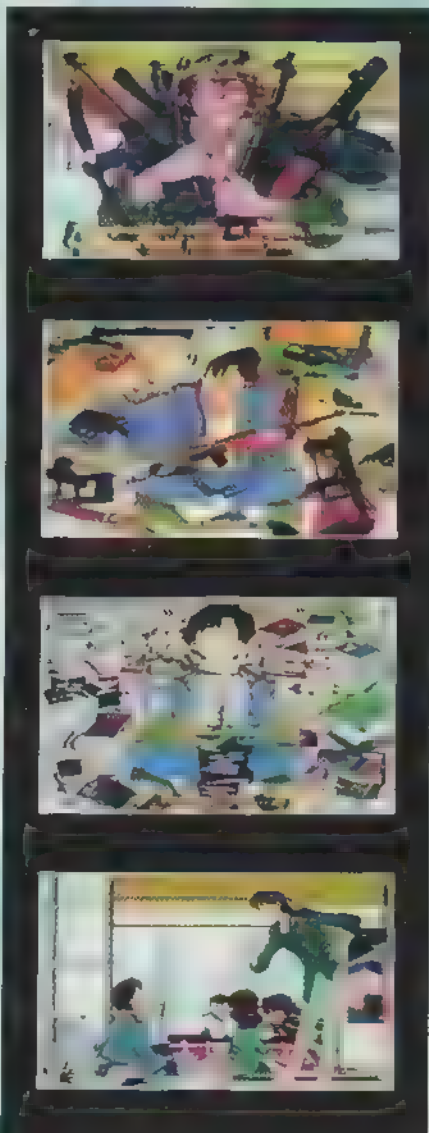
Spójrzmy teraz do japońskiego rocznika "Podstawowa Wiedza o Nowoczesnych Terminach" ("Gendai Yogo Kiso shi k"), będącego źródłem wszelkich informacji o zmianach w języku japońskim. Oto jak sami Japończycy postrzegają otaku.

"Wyraz wyróżniający, używany wśród man aków manga i anime. Rozprzestrzenił się po artykule Nakamori Aki "Manga Burikko" z 1984 roku. Określa osobę, która nie potrafi komunikować się z innymi, jest w wielkim stopniu skoncentrowana na szczegółach a jej zainteresowania są manakalne i ogn skują się tylko na jednej rzeczy. Otaku mają skłonność do tycia, mają długie włosy, ubierają się w podkoszulki i jeansy. Znaczenie tego słowa jest blisk e znaczeniu wyrazu "nerd", którym w Stanach Zjednoczonych określa się grupę fanatyków komputerów science-fiction".

Spójrzmy teraz na powyższe akapity przez pryzmat filmu "Otaku no Video" i jego kontynuacji. Moim zdaniem ob e strony, zarówno zwolennicy otaku, jak i ich przeciwnicy, wcale nie różnią się w swoich poglądach.

W Polsce jeszcze nigdy nie spotkałem ludzi, których w pełni można by utożsamić z jednostkami zdefiniowanymi powyżej, lecz co najmniej lekko pokręconych osobników, próbujących świadomie aspirować (tak jakby było to czegoś) i spełniać punkt po punkcie nieistniejący kodeks honorowy otaku. Jaki z tego wniosek? Nigdy nie byłem otaku, nie staram się nim zostać, a odm ennoś zainteresowałem w tych "pokręconych" czasach - zaakceptowałem. Przecież na starość i tak wyprowadzam się na bezludną wyspę.

MrGato

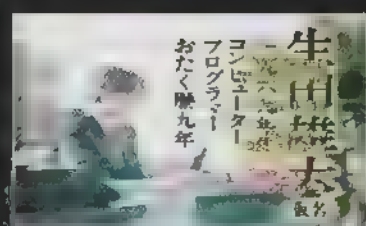
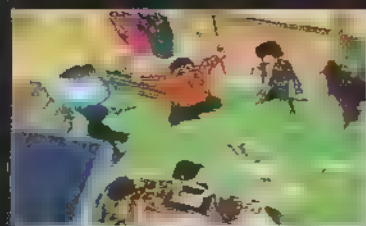


Darek Styryna

Dziwny świat otaku

Dziwny to film: jednocześnie jeden z bardziej oryginalnych jakie ostatnio widziałem. Na polę alegoryczna opowieść o wzlotach i upadkach młodego otaku poprzetykana jest ściśle dokumentalnymi wywiadami z "żywymi" fanami animacji i komiksów. Bardzo dobrze, że relacja między filmem a anime nie przedstawiona została na zasadzie kontrastu, opowiadana historia ma w Japonii realne podstawy, a wywiady są edytowane ich potwierdzeniem, tworzą spójną całość. Autorzy obrazu, po zadaniu odwiecznego pytania "co znaczy być otaku i czy warto nim być" odchodzą raczej w stronę nasświetlenia oglądającemu sytuacji japońskiego fana w jego własnym kraju. Tym samym uświadomienia nie zaznajomionych z tą kwestią osób i pokrzepienia osamotnionych "wyrzultków" społeczeństwa.

Wejście w krainę otaku zostało przedstawione jako odwrócenie się od prawdziwego świata: oddanie się w maniackalny i bezgraniczny sposób swym zainteresowaniom. Bohater filmu w miarę



Otaku no Video

Produkcja: Gainax
Reżyseria: Takeshi Mori
Chara design: Kenichi Sonoda
Subtitles: 1993 AnimEigo

pogłębiania fascynacji mangą i anime traci wszystko, co do tej pory posiadał, rezygnując z kariery sportowej, odchodzi od niego dziewczyna, zaniedbuje siebie i swoje otoczenie - taka właśnie jest cena bycia otaku. Nie można jednak zdecydować o, tak, że zostanie się otaku - nie jest to po prostu kwestia woli, człowiek oddaje się bezwładnie w ręce swych ulubionych filmów i komiksów, które jednocześnie oddają pewną łączącą go z racjonalną egzystencją. Oczywiście następuje to dopiero w momencie, gdy danej osobie do odpowiedniego stopnia spodoba się ta właśnie rozrywka, co z kolei jest już całkowicie kwestią gustu. Wtedy chcąc nie chcąc, staje się otaku, tak jak człowiek zastygający narkotyki po pewnym czasie staje się narkomanem. Otaku to osoba uzależniona. Uzależnienie od anime i mangi (i nie tylko!), tak jak każde uzależnienie, z pewnością niesie z sobą wiele przeszkód i trudności, ale też oferuje pewne korzyści, a na pewno przyjemności, o których zapewne większość z czytających ten artykuł fanów dobrze wie. Są więc przyjaciele, z którymi można porozmawiać o ukochanych rysownikach, jest mnóstwo doskonale dopracowanych filmów, które można oglądać godzinami klatka po klatce, jest wreszcie kraina stworzona z najwspanialszych marzeń, w której z jsm echem na ustach można się zanurzyć. Pytanie brzmi, czy warto tyle stracić, by to wszystko zyskać? I tu ciekawy paradoks - odpowiedź nie ma znaczenia. Nie podoba ci się manga? Dobrze, możesz dalej żyć w spokoju. Podoba ci się? Wkrótce spodoba ci się jeszcze bardziej i uzażnisz się, nawet jeśli nie będziesz chciał. Oczywiście pominąłem odpowiedź "średnio" gdyż osoba, której średnio manga się podoba, choć takich jest najwięcej, i tak nigdy nie zostanie prawdziwym otaku, może jedynie zostać "podrabianym" otaku, sama się tak nazywając.

Najciekawszym dla mnie elementem w filmie były dokumentalne wywiady, które, nie ukrywam, w pewnym stopniu mnie zaskoczyły. Niemal wszystkie zostały przeprowadzone z dorosłymi mężczyznami tworzącymi w Japonii całą subkulturę i to raczej nie szanowaną. Jednym z rozmówców jest biurokrata, stara się on ukryć swą otaku-przeszłość, zrzucając to na kart młodzieńczego wygłupów, gorąco zaprzecza jakoby w późniejszych latach był związany z jednym z fanzinów i uczestniczył w kostiumowych imprezach. Gdy jednak zostaje mu to udowodnione, gorączkuje się i podekscytowany rzuca się na prowadzącego wywiad, by wyrwać mu z ręki dowód. Na koniec rozmowy wyminię z biurka i zakłada na głowę kask jednego ze swych ulubionych kosmicznych bohaterów. Inny otaku po pytaniu "czy na jakichś prawdziwych przyjaciół milczy przez dłuższy czas, by w końcu odpowiedzieć 'jakie ma pan prawo pytać mnie o takie rzeczy?'" Jeszcze inny zachowuje się niemal, jak człowiek upośledzony umysłowo, miałem wrażenie, że gdyby zdjęto cenzurę z jego twarzy można by zobaczyć ślinę wyciekającą z jego wykrzywionych ust. Przykry jest los niektórych otaku i z pewnością ma to coś wspólnego z upośledzeniem.

Czy jestem otaku? Nie i nigdy nie będę. Nie uważam za zdrowe ograniczanie swych zainteresowań do tego stopnia. Jest mnóstwo rzeczy, które są o wiele ciekawsze od większości anime - jest poezja, malarstwo, stara muzyka, stare kino, fascynująca secesja, są ludzie z którymi można porozmawiać, jest też świeże powieści. Moim ukochanym rysownikiem jest Toulouse-Lautrec i nigdy nie wymienię go na żadnego mangakę, gdybym miał trochę wolnego czasu i miał do wyboru: przeczytać po raz kolejny jakąś złyta książkę, lub ogłądnąć kilka najnowszych anime prosto z Japonii, już dawno przy kawie pykałbym moją osiemnastowieczną fajkę i ścisnął w dłoniach Zbrodnię Karę. Z bólem to mówię, ale prawdziwych otaku (z powołania, nie z wyboru), ograniczających się jedynie do mangi i anime trudno mi obdarzyć sympatią.

Jednakże gdy kilka godzin po oglądnięciu Otaku no Video przypominałem sobie jedną ze scen, coś się w głębi mnie odezwalo. Był to sentyment. Tak, do japońskiej animacji i rysunku sentyment czuję być. A film? Wyśmienity, bez dwóch zdań. Znać trzeba. Do widzenia.

ALBATOR 84

KAPITAŃ HARLOCK

czyli na arenę wkracza ALBATOR 84

Jedyne, lewe, bystro patrzące oko. Biegająca od nosa przez cały lewy policzek pokazana blizna. Bynajmniej nie jemu, ale jej właścicielowi uroku. Grzywa brązowych włosów ocienająca całą prawą część twarzy. Ponadto czerwony mundur opatrzony baretami skrzyżowanych pism. Ciemny powiewający na wietrze płaszcz. Kto to taki? Wielbiciel "dzieł klasycznych", których historia pokrywa się z czasem, gdy anime zdobywało dopiero rynki zachodnie, w tym europejskie, zapewne już rozpoznali tę sylwetkę. Ech, to były czasy - leżka nostalgii w oku się kręci. W polskiej telewizji: serial "Złoga G" uzupełniany w niedzielną popołudnia o przygody "Sindbada Zeglarsza" "Definka Uma" i to białego! - dop. Jedni. Nikt wtedy nie narzekał, że anime jest fe, że nie dla dzieci, że skandal i obraza boska.

Ale, ale o czym to ja mówię? Ach, prawda. Trupa czaszki i skrzyżowane pismo. Więc kto jest tym tajemniczym osobnikiem? Kapitan Phantom F. Harlock, natura nie. Bohater takich przebojów jak "Galaxy Express 999", "Endless Orbit SSK" czy "Prates of the Time Castle".

Film, przy okazji którego trafiłem po latach, i to całkiem przypadkiem, na wspomnianego wyżej, bohatera, nosi tytuł "Albator 84", szczerze powiedziawszy nie skojarzyłem początkowo, o co tu tak naprawdę chodzi. Dlaczego? Jak zawsze nas europejscy producenci dali popis i pozmienną a bohaterem filmu młoda, tak, np. Toshiro Oyama nosi w tym filmie jakże podobne do pierwowzoru, imię Alfreda. Natomiast tytułowy Albator to właśnie kapitan Harlock. Może nie grzeszę jakąś nadzwyczajną inteligencją, ale trzeba mieć sporo wyobraźni, by skojarzyć te dwa nazwiska, i ich "nosicieli" uznać za tą samą osobę. Sam film jest sporą ciekawostką. Jak już wspominałem wcześniej, Harlock był bohaterem całej serii filmowych utworów. Poczynając od serialu telewizyjnego, a kończąc na pozycjach pełnometrażowych. Do Francji trafił początkowo jako serial telewizyjny. Nie pamiętam ile odcinków wyemitowano, ale na ich podstawie Francuz zmontował siedem filmów OAV. Były to skrócone przygody Harlocka, który notabene nosił już imię Albatora. To co obecnie trzymam w ręku, to - silny majstersztyk nastawiony na komercję. "Albator 84" jest wersją fabularną powstałą w "koprodukcji" francusko-amerykańskiej. Jest to, jak się skrót, OAV. I to zrobiony w niesamowicie nieskładny sposób. Gdy oglądałem go pierwszy raz, miałem niedobre wrażenie, że po prostu ktoś pościł OAV, zamieszał i wysypał. A potem poskładał jak tam mu się udało. Dodatkowo, jako twórca tłumaczy spod znaku, wiezie Effe, a film "leci" we francuskiej wersji dialogowej. Zatem już na początku jako ortodoks anime uprzedzam: w streszczeniu filmu używać będę nazwisk i imion z japońskiego oryginału. A na część serialu powtarzającym się w serialach telewizyjnych i filmach pełnometrażowych był

KAPITAŃ PHANTOM F. HARLOCK
(jakaby inaczej, ostatecznie to główny bohater),
Specjalność: piractwo,
Urodzony: Heiligstadt
planeta Ziemia
Pochodzenie: niemieckie
(może zresztą dlatego
Francuzi przerobili mu
nazwisko),
Lmundurowanie
różnorodne, choć na
ogół nosi karminowy mundur kapitana Federacji
Solarnej z narzuconym płaszczem zaopatrzonym
w wysoki kołnierz ze znakiem pirackim, czaszki
z pismem
Trunki: czerwone wino
Rodzina: nie posiada
Hobby: walki niepodległościowe
Motto: "Żyję wolno pod moją banderą"



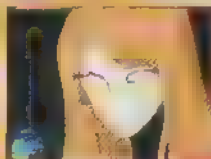
TOSHIRO OYAMA
Specjalność: inżynier
elektronik
Pochodzenie:
urodzony na Ziemi,
Japończyk
Ciężki: ciemno
czerwone wdziarno
nadające mu charakter
proszalnego dziada
Ponadto kapelusze o szerokim rondzie. Pod
spodem często nosi mundur wojskowy inżynierów
Federacji Solarnej;
Trunki: sake - najepiej, w formie samodzielnie
pędzonego bimbura,
Rodzina: wbrew pozorom ma córkę,
Hobby: wszystko co ma związek z elektroniką
Motto: "Przeżyłem!!!"



EMERALDAS
Specjalność: kupiec
galaktyczny;
Wiek: pochodzenie
nieznane, a poza tym
to humanoid
Mundur: kasztanowy
z poutykanym
gdzieśniedze znakiem
czaszki z pismem
Rodzina: tak jak poprzednik ma córkę
Trunki: czerwone wino (następny konieser),

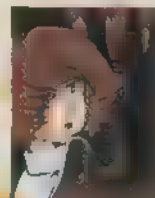


LA MEEME
Specjalność:
komunikacja
Pochodzenie:
nieznane;
Rasa: cyborg;
Wygląd: czarna, "kocie
wdziarno", szarowa



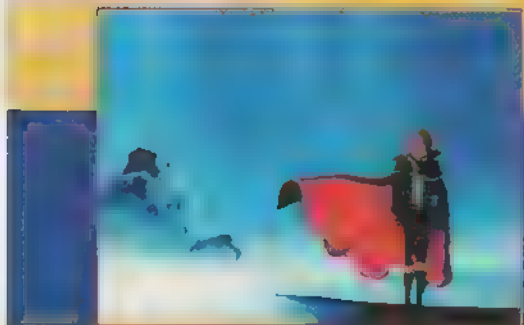
bardyną o bezbarwnych oczach. Mimo że nie posiada usł, potrafi się komunikować. Gdy mówi, zapala się jej, nad lewą pierśią bękartny led. Rodzi na: brak. Przysłała na statek do Harlocka po pierwszym starciu "Arkadii".

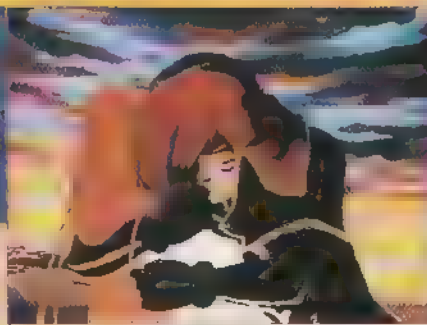
TADASHI DAIBA aka TOMMY HAIRBALL, członek
załogi "ARKADII"
Wiek: prawdopodobnie 14 lat,
Pochodzenie: ziemianin
człowiek
Mundur: czarno-niebieski
z emblematem czaszki i
skrzyżowanych pism
Rodzina: syn wybitnego
astronoma, profesora
Hairballa
Motto: "To nie człowiek, to
koncept!"



Na moment zajmę jeszcze waszą uwagę twórcą całej
tej, czaradki. Obecnie człowieka już w ekowego
(nieco), bo kończy w tym roku 60 lat. Okrągłutka
człowiek, taka jak lubię. Pan nazywa się Leiji
Matsumoto. Jak łatwo pojąć, urodził się w 1938
roku i jak sam twierdzi, wystarował z dziedzinie
rysowania komiksów mając lat osiem. We
wcześniejszych latach powojennych wraz z kolegami, np.
Osamu Tezuka, legenda mang, był pod wpływem
prac Maxa Fleischer'a i Wally Disneya. W wieku
15 lat współpracował z Manga Shonen, a którego
tłumaczył publikowane komiksy. Prototyp kapitana
Harlocka powstał, gdy jeszcze uczęszczał do szkoły
średniej w historyce o "Kapitanie Kingston". Ożenił
się z piosenką Miyaki i zaczął pracować dla
różnych czasopism (w tym i dziewczęcych), m.in.
"Shonen Manga". Prawdziwą siłą przynosił mu
jednak "Uchuu Senkan Yamato" (Gwiezdny okręt
wojenny Yamato), znany również jako "Star Blazers".
W kręgach naszej kultury znany jest jednak
na bardziej (szczególnie we Francji) jako twórca
postaści kapitana Harlocka.

Kim jest Harlock? Pokrótkę poznacie go już
z prezentacji. Ale jako głównej postaci i twórcy
sukcesu pana Matsumoto, należy mu się nieco
więcej, nieśca. Ostatecznie to on tworzy całą tę
legendę. Poznajemy go jako kosmicznego pirata w
latach siedemdziesiątych XX wieku. W okresie
wojny z Illmidas był kapitanem okrętu wojennego
"Deathshadow" (Śmiertelny cień) należącego do
Federacji Solarnej. Odrzucił propozycję pracy w
siłach okupacyjnych i sprzymierzył się z naukowcem
- inżynierem Tochiro, który był twórcą Gwiezdnego
Okrętu Pirackiego "Arkadia". Od tej pory wraz
z resztą załogi daje wyśkok agresorom, cenąc swoją
wolać na równi z nienawścią do okupanta. Co
do jego wyglądu zewnętrznego, Kapitan H. stracił
oko podczas pewnej potyczki, gdy ratował Mayę.
Strzał jednego ze szturmowców
zafatował mu jednostronne
spóznienie na wszystkie





problemy. Maya była wielką miłością Harlocka i gdy zginęła, nigdy już nie związał się na stałe z żadną osobą płci przeciwnej. Zatem brak żeńskiej partnerki kapitana nie jest wynikiem męskiego szowinizmu, a romantycznej miłości do utraconego ukochanego (chlip, chlip). Co do malowniczej blizny to nie doszukałem się jej genezy.

Chyba żeby potraktować poważnie informację producenta (w końcu niby odpowiedzialna osoba), że to o zdołała genetyczna rodzina Harlocków. Podobno ma ją każdy męski potomek rodu.

Coś bliższego o całym filmie. Na początku uprzedzam, że może to wyjść nieskładnie, bo sama fabuła jest (na skutek skrótów) mocno "porąbana". Ni z gruszką, ni z pietruszką, film rozpoczyna się w latach 30-tych XX wieku ukazując przelot jednego z przodków Harlocka - samolotem owupiatowym nad Alpami. Maszyna nosi nazwę "Arkadia". No i już wiemy, że Harlockowie na czym by nie atali to zawsze nazywało się to "Arkadia". Potem następuje skok do lat siedemdziesiątych XX wieku. Harlock z grupką uchodźców ląduje na opuszczonej, przez siły Illumidas Ziemi. Przy okazji niszczy statek na tyle umiejętnie, że po adaptacji może się nadawać tylko na restaurację. Zaraz po lądowaniu usiłuje dać nogę, ale ucieczka niezbyt mu się udaje i ląduje na dywaniku u gubernatora planety. Odrzuca proponowaną "fajkę pokoju" i agresorzy nie wiedząc co z nim zrobić, muszą go wypuścić. W chwili potem nasz kapitan, wysłupując w obronie towarzysza broni, wdaje się w bójkę w portowej knajpie. I tak poznajemy inżyniera Toshiro Oyama pod którego mamy cieśnię powłoka kryje się umysł geniusza i organizm wiecznie głodnego żarłoka. Schwytany zostaje poddany scanningowi, który ujawnia, że ich przodkowie już kiedyś się spotkali. Znowu w fabule mamy nie nie znaczący skok. Tym razem w lata 40-te XX wieku. Któryś z rządu Harlock zestrzeliwujący z nieba angielskie samoloty za pomocą maszyny wymyślonej w niemieckie czarne krzyże

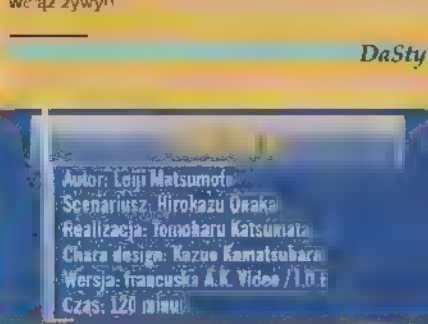
a następnie wywożący do Szwajcarii któregoś z przodków Oyamy. Daruje mu przy okazji, ceownik samolotu myśliwskiego. Powrót w XXX wiek. W chwili potem w cały ambaras zostaje zamieszana Emara das, która

trupią czachą na dziobie Harlock, który w międzyczasie zdążył już stracić oko (podczas spotkania z Mayą) staje za kółem sterowym i odpala okręt, demokując przy okazji całe "kolnisko". A potem mamy już serię walk, buntów, egzekucji i widowiskowych walk w kosmosie. Od osiem wrażenie, że tak jak mnie w tej chwili zaczynała reżyseratorom brakować czasu zaczęli upakowywać coraz więcej akcji na cm2 taśmy. Jak już wspominałem wcześniej, Maya ginie a Harlock po serii wstrząsających akcji stacza ostateczną walkę z gubernatorem Illumidas, taranując flagowy podczas efektownego abordażu i tak rozpoczyna się **g a n d a** galaktycznego korsa za

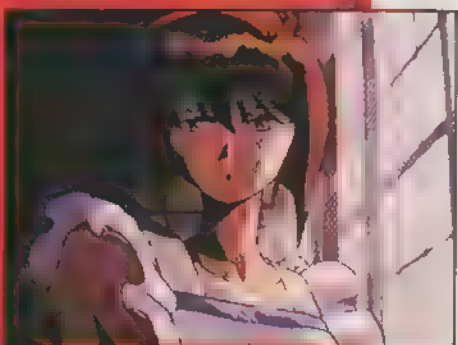
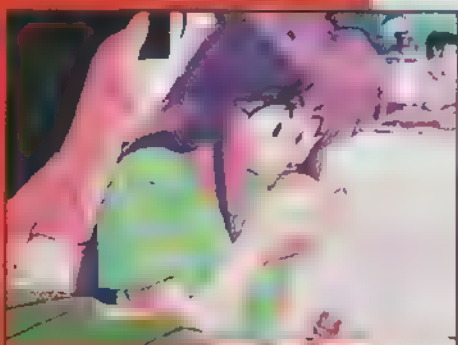
co wy na to? Śmieszne? Nie szkodzi. Uwielbiam wprost takie filmy. Obecnie przed reżyseratorami nie stoją już tak skomplikowane

zadania jak wymyślanie pewnych rzeczy od podstaw. Gdy pan Matsumoto rysował "Arkadię", nie studiował pierwowzoru. A jeśli istniały to były nieco trywialne. Dlatego jestem cały zachwycony ogromem jego pracy "Arkadia" i jej kapitan są po prostu piękni. Autor zaadaptował do filmu SF wszystkie atrybuty, jakimi mógł się poszczycić pirat z XVIII wieku. Czy wiecie np. że miotacz Harlocka ma kształt rapera... Ze "Arkadia" ma pięknie wykonany tylny kasztel i wygoda z tyłu jak galeon... Ze na jej rufie powiewa korsarska flaga. Nawet bity między gwiazdami statkami (wraz z całą masą manewrów) przypomina walkę morską. Tu się odpala dział w salwach, pełną burtą "przepływając" obok wroga. Wdarcie się na pokład przeciwnika ma miejsce po spędzeniu z nim i nam jak podczas prawdziwego abordażu. Zadenych pół magnetycznych czy promieni. Solidne, puste wewnątrz i tylko regularny skok na pokład. Nawet kółko sterowe "Arkadii" to nie wymyślony kształt oystick, ale przepiękne zagłowie kółko sterowe z czaszką pośrodku. Jak tu nie kochać klasyki? Mimo wszystkich minusów w pracy animatora, mimo staroświeckich tematów muzycznych, mimo bohaterów rodem z XIX-wiecznego romansu. Polecam, polecam i jeszcze raz polecam... Harlock wez żywi!

DaSyr



Autor: Leiji Matsumoto
Scenariusz: Hirokazu Otake
Realizacja: Tomoharu Katsumata
Chara design: Kazuo Kamatsubara
Wersja: francuska A.K. Video / I.D.E.
Czas: 120 minut



Cat Girl Nuku Nuku

BANNOU BUNKA NEKOMUSUME
epizody 1-3

Historia małego chłopca i jego kota powraca na łamy "Kawaii" z miesięcznym posilżkiem Mam nadzieję, że większość naszych czytelników już wie o kogo i o co chodzi

NUKU NUKU is back. !!!

Ze mało być o kocie? No, będzie. Mimo wyglądu i hmm... wyglądu. Nuku Nuku jest kotem w każdym calu "kobiecego" ciała. Wprowadzenie do tematu miało miejsce w lipcu, ale żebyście nie musieli grzebać w archiwach, szybko utko przypomnę "ofiary dramatu", co pozwoli zaoszczędzić miejsca podczas skrótów z trzech pierwszych epizodów

Nuku Nuku, czyli Natsume Atsuko - główna bohaterka, a jeśli nie główna, to przynajmniej tytułowa. Skąd się wzięła, o tym za chwilę. Żebyście łatwiej ją mogli rozpoznać na zdjęciach, to ta właściwie cięka długowłosa, fioletowej czupryny i niezwykle sympatycznego pyszczka (jeśli to kogoś obraża, przypominam, że w pewnym sensie ona właściwie jest kotem, a te, jak wiadomo, nie mają twarzy a pyszczki lub w ostateczności mordki). O figurze zainteresowanej nie wspomnę, bo nie wiem, jakie screeny Naczelny zdecyduje się opublikować. Jest w każdym razie na czym zawiesić oko

Natsume Ryonosuke (Ryu) - przyszywany bratczek Atsuko. Sympatyczny brzdąc z czerwonym punk-grzywą. Mieszka z ojcem, po tym jak jego rodziciel porzucił przedsięwzięcie leśników. Ofiara ciągłych prób kidnapińg'u, jakie funduje mu jego mamuśka & Co

Natsume Kyusaku - twórca Nuku Nuku, tatusz Ryu, jeden z tych naukowców, których talent w młodości kopnął w główkę. Gen usz - ze wszystkimi przywarami tego komplementu (jeśli idzie o wygląd i zachowanie). Obiekt ataków ze strony żony, która uznaje w tym wypadku motto "Dobry Kyusaku to bardzo martwy Kyusaku". Łatwo go rozpoznać po braku oczu zasłanianych skudłowaną grzywą włosów wbitym między zęby papierosie

Natsume Akiko - mamuśka Ryu i żona Kyusaku. Produkuje mi tarne "zabawki", które od czasu do czasu wypróbują na osobie swojego męża. Postać niezwykle na miejscu i dama w każdym calu (nawet wtedy gdy wpada w szal). Jeśli na screenach znałście kogoś płci żeńskiej, kto nieprzystojnie drze twarz na współpracowniczki, bez wątpliwości będzie to Madame Akko

Arisa - szybkostrzelna pomocnica Akiko. Połączenie

Predatora i Term natora, ukryte w całkiem niczego sobie cieie brunetki (a może szafynki?)

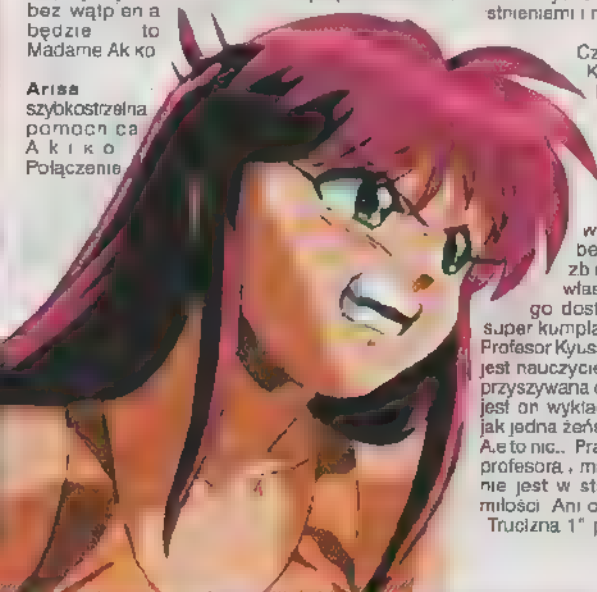
Kyouko - dziewczynka do bicia, jednocześnie druga połowa komanda uderzeniowego pani Akiko. Doskonały pilot. Poprowadzi wszystko, jeśli nie stanie jej na drodze Nuku Nuku

Ewentualnym przeciwnikom drukowania streszczeń filmów wyjaśniam... A mianowicie: O Dziewczynie Kocie każdy na ogół coś słyszał. Kaseta nawet na rynkach zagranicznych, jest (z niewiadomych dla mnie przyczyn) prawie niedostępna. W wersji francuskiej (w jakiej się najczęściej pojawia, o ile w ogóle) jest mało popularna i dla sporej części widowni nieczytelna. Kaseta piracka (fuj!) jest w naszym kraju rzadkością (sprawdzałem). Zatem nie widzę powodu, by nie przybliżyć możliwie blisko naszym sympatyczniejszej (moim zdaniem - a podobno wolno mi takowe mieć) techno bohaterki anime od czasów... (tu każdy wpisuje własne typowanie). Pierwsza kaseta wydana przez A.D. Vision Inc. zawiera trzy epizody kocięj epopei. Żeby się nie rozwiekać... Zmieniamy nastrój, gasimy światło (jest noc) i obserwujemy co to się przydarzyło w pewną "Cichą noc, świętą noc..." A było to tak:

EPIZOD 1

Co zrobić, gdy w Bożonarodzeniową noc wasz ukochany syn jednak ma ochotę na KFC? Należy go tam zabrać oczywiście... A jeśli w drodze powrotnej dzieciak odczuje pilną potrzebę skorzystania z toalety? Nie tracąc czasu, trzeba znaleźć jakies ustronne miejsce. A jeśli smarkacz znajdzie w śmietniku kota przybłędę i oświadczy, że od dawna o takim marzył... No dobra, można zgodzić się i na to... A co zrobić, gdy w ślizgu bojowym ładuje ci za plecami maszyna bojowa "Trucizna 1", a jej nazwa i tak w pełni nie oddaje zabójczych możliwości jej załogi. Dodatkowo jej zadaniem jest odnalezienie modelu cyborga NK-1124, a wspomniana maszyna leży sobie na tylnym siedzeniu twojego samochodu? Noo, kochanie! Wtedy nie bacz na marudzenia główniarza, należy brać nogi za pas - to szybko! A jeśli kot przy okazji dostanie dostatecznie mocno przez łepetynę i nie pomoże mu nawet przyszłowiowych dziewczętych. No to... Jeśli nazywasz się Natsume Kyusaku i nic co zwanowane nie jest wam obce, należy kocią mózgowicę zapakować w cyborga, dodać opakowanie zewnętrzne (mniemam) i otrzymać produkt końcowy, czyli Nuku Nuku! Tytułową dziewczynę kota z dziewięcioma strzemiem i mocą 900 kon mechanicznych

Czy to coś zmienia? Jasne, że tak! Kobieta w domu itd. Rano gdy się budzisz, czeka na ciebie śniadanko. I nie jest ważne, że obudzono cię za pomocą walenia w palec i zanim zdążyłeś coś wyraźnie zobaczyć, zmuszono do mycia zębów. Tak samo nie ma znaczenia, że do odległej szkoły dojeżdżasz, siedząc w koszu roweru, prowadzonego przez beztroską siostrzyczkę z szybkością zbliżoną do dźwięku. No nie to, dosyć własnych dywagacji. Ryu chciał kota, to go dostał. Przy okazji dostał ochroniarza, super kumpla i starszą "siostrę" w jednej postaci. Profesor Kyusaku, prócz tego, że jest nieco szalony, jest nauczycielem w gimnazjum. Dodatkowo jego przyszywana córeczka uczęszcza do klasy, w której jest on wykładowcą. A nie tak nie rozważa lekcji, jak jedna żeńska istota (i to jaka) w męskiej klasie. Ale to nic... Prawdziwe kłopoty zaczną się, gdy żona profesora, matka Ryu namierzy syna i męża. Nic nie jest w stanie stanąć na drodze małej miłości. Ani osoba jej męża, ani budynek szkoły. "Trucizna 1" ponownie rusza do akcji - nieźle się





sprawdza w roli Miejskiego Demolatora. Na Nuku Nuku, usiłującą bronić nowej rodziny, zwaia się spory stos priaków. Końca historii (choć łatwo go przewidzieć) nie dopowiem, bo jakaś zabawa (jak już zobędziecie kasety) musi być.

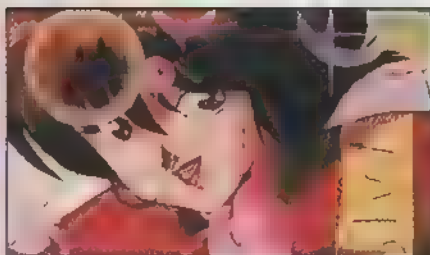
EPIZOD II

Glupio trochę kończyć poprzedni epizod pytaniem co się ma stać kociopochodnej bohaterce i zaczynać opis kolejnej części od faktu że panią świetnie się czuje i że w towarzystwie brata i jego kochanki Kagewara Yoshim, wybiera się na plażę. Nic nie pomagają tłumaczenia dziewczynki, że, jeśli na plażę jedzie się trzy godziny pociągami, to rowerem będzie to trwało cały dzień. Akurat. Po dwóch godzinach (powtarzam - dwóch) jazdy cała paczka aduje przed domkiem wujka Yoshi. Wraz z nimi w drogę rusza Akiko ze swoimi zabawkami, peroma zabawkami z arsenału je, przede wszystkim Mishima Heavy Industries. Tymczasem wujek po opłoniowaniu szoku, jak wywołają Nuku Nuku, zabiera całą towarzystwo na plażę. Dzieciaki tańczą się w wodzie, a wujek udaje gentelmana. Co chwila jego zdrowie psychiczne jest wprawdzie wystawione na szwank, ale radzi sobie nieźle. Nawet po tym jak koci cyborg wypija co do kropelki olejek do opalania, wyżej sobie ceną sprawność podzespółów nad opalenizną. Przy okazji kąpień wychodzi na awanturę feler Nuku Nuku. Wprawdzie może siedzieć pod wodą aż do zakwitnięcia, ale z wynurzeniem się może mieć problemy, jako że je, skóra absorbuje wodę co nieco podwyższa jej wagę.

W nocy dziewczynki spod flagi Miss Akko wykradają Yoshi i poddają ją niewielkiemu, acz skutecznemu praniu mózgu. Biedny Ryuu, usiłując ratować kompletnie porzastawaną dziewczynkę, daje się zwałić na pokład luksusowego jachtu swojej mamusi. Nuku Nuku ze swoim umiejętnością pływackimi może się jedynie przyglądać. Właściwie to nawet na to nie ma czasu, jako że z piachu wyłania się panna Arisa (przypomnam - strzelec wyborowy na zółdnie Mishima H1). Ponieważ siedzi za sterami mechanicznej ośmiornicy, która w jej mniemaniu, duuuużo może, wdaje się w bójkę z rozwścieżoną Nuku Nuku. Może jej ośmiornica duuuużo mogła, ale włożenie w drogę nieskoremu do żartów androidowi to duuuuży błąd. Tymczasem na plaży pojawia się profesor Kyusaku - prześciga swoją córeczkę w nim, nie, nie więcej tylko małą syrenkę. Nie, nie mają tu miejsca żadne cuda. Po prostu konstrukcja Nuku Nuku zostaje uzupełniona o dodatkowe wyposażenie noszące kodową nazwę RX73, na które składają się rybi ogonek, płetwy i kilka innych sztuczek pozwalających na poruszanie się w wodzie nie powodując naciągania wyżej wymienionym płynem. Z czymś takim panna cyborg w trymiga przedostaje się na pokład jachtu. Zakończenie jak zawsze dobre, tyle że scenarzysta zastosował tak niesamowitą przekrętkę w akcji, że powinniście stanąć na głowie, żeby zdobyć kasety i zobaczyć... prócz happy endu (?)

EPIZOD III

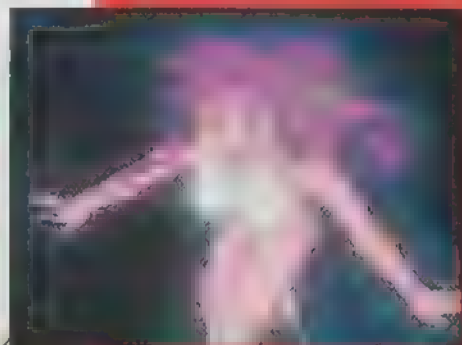
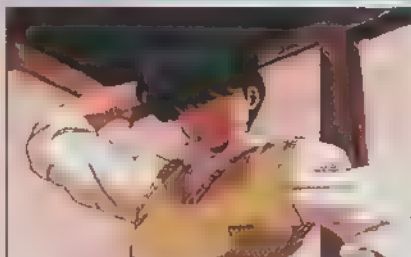
Nie zdradzę wam dlaczego, ale panna Akiko postanawia nagle zostać dobrą żoną i matką. Czy się bidula gotować, sprzątać mieszkanko, pierze brudne ciuchki swoich mężczyzn. W tym epizodzie do akcji wchodzi znowu cw. el. z. (taka właściwie Mishima Heavy Industries, który okazuje się przemysłowym starszym panem rozmówczym w mechanicznych zabawkach wojennych. Biedna panna Akiko jest podtrzymywana na duchu przez swoją przyszywaną córkę, która wierzy, że sytuacja rodzinna wróci



wreszcie do normy. Jednak żadne szczęście nie trwa wiecznie. Intryga zawiązana przez niepokojącą Arisę powoduje że wszystko wraca do normy, czyli panna Akiko (chwilowo mama san) zajmuje miejsce za sterami robota bojowego Gorem 2000 i wyrusza, by rozpylić Nuku Nuku na atomy. Do starcia dochodzi na sali gimnastycznej, gdzie nasz cyborg pogrywa z bratem w koszykówkę (chłopcy z NBA mogliby się sporo nauczyć). Nie wiadomo do czego by doszło, gdyby w obronie swojego dzieła, czyli Nuku Nuku nie wystąpił jej Papa-san, który na dyskusję zawiązał się ze sporą wyrzucił. Dwa strzały, dwa wybuchy, kłęby dymu... kupa złomu i krótka gonitwa pośród malowniczego rumowiska, która jest pozostałością po sali gimnastycznej. Kaseła kończy się happy endem.

Mówiąc między nami, Nuku Nuku to moja wielka miłość. Połowanie na nią rozpocząłem kilka lat temu, gdy pilot serialu ukazał się na kablówce w ramach francuskojęzycznego kanału muzycznego MCM. Już wtedy dostrzegłem w niej spory potencjał. Wszystkie próby sprowadzenia kasety z zagranicy kończyły się fiaskiem, ale w końcu mam już własną. Będę musiał zapewne zrobić z niej niedużo duplikatów, nim tę oryginalną po którejś z rzędu projekcji przetrze na wywoł. To ostatnie potraktujcie jako formę recenzji.

Kaeru-chan



Produkcja: Movie/King Records/Yuzo Takada,
Dystrybucja: King Records, A.D. Vision
Reżyseria: Hidetoshi Shigematsu
Yukata Takahashi
Autor: Yuzo Takada
Chara design: Yuji Moriyama
Ilość: 6 epizodów OAV

ROBIN HOOD

ROBIN HOOD

czyli banita w sherwoodzkim lesie

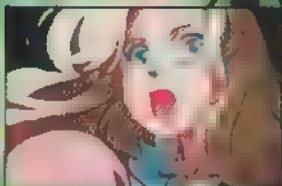
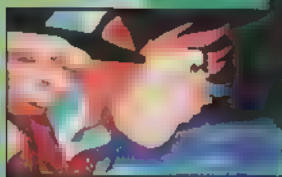


Robin Hood to już klasyczna postać w literaturze. Popularność tego tytułowego bohatera znacznie wzrosła po produkcji ze stajni Wally Disneya. Tym razem jednak nie o niej będzie mowa, lecz o japońskiej adaptacji, która zdobyła szaloną wręcz popularność w Polsce. Po emisji tej serii telewizyjnej, "Robin Hood no daibōken" na drugim kanale państwowej telewizji, okazało się, że wywołała ona nie mniejszą falę zainteresowania, niż seria "Robin Hood" typu live w latach 80 z niezapomnianym (zwłaszcza przez żeńską część publiki) Michaeliem Preadem w roli głównej (również TVP 2). Ktoś z nas nie emocjonował się wtedy przygodami młodzieńca z Sherwood. Książki w bibliotekach publicznych z podtytułem "Robin Hood" (w księgarniach nie można było wtedy dostać czegoś sensownego), wypożyczano się z półrocznym terminem oczekiwania, a wolumin niejakiego Kraszewskiego cieszył się większą popularnością niż "Pan Domu" obecnie. Dobra, wróćmy do warszawskiego anime. Mimo iż niektóre odanki tej animowanej serii zupełnie nie przypominają oryginału, urzekają jednak starannością graficznego wykonania i bardzo sympatycznymi designami bohaterów, przez co seria ta stała się przyjemną pozycją do oglądnięcia. Impulsem do powstania tego artykułu były zalewające nas tonami listy, w których domagał się się, byśmy wzięli tę animację na warsztat. I oto efekt Waszych starań.

INSPIRACJE

Robin Hood był angielskim egendarnym bohaterem, który w średniowieczu symbolizował opór Saksjonów wobec najęźdźców Normandzkiej. Przewodził grupie dzielnych zabójców w hrabstwie Yorkshire. Nottingham, z którymi napadał na zamki i klasztory, walcząc w obronie biednych uciskanych. Początkowo egendę przekazywano ustnie, dopiero zaś w 1378 roku pojawiła się po raz pierwszy w wersji spisanej pod tytułem "Piers the Plowman". Istniało również w ówczesnym czasie wiele epickich pieśni rycerskich, które były poświęcone tej postaci. Jedną z najbardziej znanych jest sławna "The Lytle Gest of Robin Hood" (lub też naczaj, "Lytle Geste of Robin Hood"), spisana w 1495 roku. Jednak brak jest potwierdzenia istnienia historycznego pierwowzoru. Nikt nigdy nie dał odpowiedzi na pytanie, czy Robin Hood istniał kiedykolwiek naprawdę. W każdym bądź razie, przypuszczalnie najprawdopodobniej, od XII wieku, określanym tym mianem przywódców rozbojników leśnych.

Trzeba przyznać, że wielu autorów inspirowało się Robin Hoodem w kolejnych stuleciach, stąd jego sława rosnąca zainteresowanie i legenda, która zaczęła zalać coraz to szersze kręgi. Nawet as Sherwood napisał wymiaru mistycznego. Dlatego też Walter Scott, szkocki pisarz, na początku XIX wieku zabrał się poważnie za naszego bohatera, czyniąc z niego główną postać swojej powieści. Ten twórca gatunku literackiego, zwanego powieścią poetycką, potrafił w idealny sposób połączyć realizm historyczny z fantastyką i tajemniczą nastrojowością legend wierszy ludowych. W każdym bądź razie Walter Scott zapłodnił umysł nie tylko lorda Gordona G. Byrona, ale również wielu twórców późniejszych, zwłaszcza parających się branżą filmową.



W przeciągu ostatnich dwóch stuleci powstały setki bardziej lub mniej udanych adaptacji przygód Robin Hooda, wliczając w to również adaptacje filmowe i animowane.

Nas jednak w tym artykule interesuje tylko i wyłącznie wersja pochodząca z koprodukcji japońsko-włoskiej: TATSUNOKO i INTERFILM COMPAGNY. Została ona stworzona w 1990 roku i składa się z 52 odcinków, które (a nie w pełnym wymiarze, o czym napiszemy później) mogliśmy zobaczyć na kanale państwowym TVP2. Opiera się dość swobodnie na legendzie, wnosząc nowe spojrzenie na wyświechtaną już postać Robin Hooda. Chcielibyśmy przy okazji poruszenia sprawy wytwórni TATSUNOKO i świadomością, że z Was, ze właśnie z niej pochodzi legendarny już "Gatchaman" (w Polsce wyświetlany na początku lat 80. pod tytułem "Zefoza G", patrz "Kawaii #2").

A CO NA TALERZU?

Cała historia rozpoczyna się w momencie, kiedy tyran baron ALWINE (jego odpowiednikiem w książkowym oryginale jest szeryf z Nottingham) urządza krwawą rzeź w zamku Huntingdonów, którzy to sprzedali się znanemu zwierchnictwu barona. Z płomieni ucieka młody chłopak, Robert Huntington (przyszły Robin Hood) i trójka jego kuzynostwa: Wil, Wifred i Barbara. Całą czwórka ucieka się zbiec do tajemniczego lasu Sherwood, gdzie znajdują schronienie przed baronem i okrutną swiastą. Przez przypadek spotykają w lesie wielkiego braciśzka Tucka. Okazuje się on starym dobrym przyjacielem ojca Robina. Przygarnia więc dzieci i rozłącza nad nimi kompleksową opiekę i ubezpieczenia zdrowotne, polisa na dożycie - ehm, to chyba nie ta baka? Wymieniając nowych znajomych, oczywiście nie należy opuścić chłopca o dość dużych gabarytach. Tak, tak Mowa o Little Johnie (Małym Johnie). Ponadto występuje jeszcze jedna Marianne (lub Marion w wersji polskiej) z zamku Lancaster. Jeżeli chodzi o dziewczynę, jest ona równie szczerą przez barona Alwine'a. W dodatku, oblesny pobratymiec Alwine'a, biskup HERFORD pragnie ją poślubić wbrew jej woli i oczekując się do najbardziej przebiegłych sztuczek.

Robin wraz ze swoją kompanią decydują się na pomoc biednej Marianne. Zmagania Robina z baronem, zapobieganie kolejnym zbrodniom i niegodziwośćom trwają aż (a może "tylko") przez 52 trzy odcinki i kończą się... (chyba nie musimy mówić jak?)

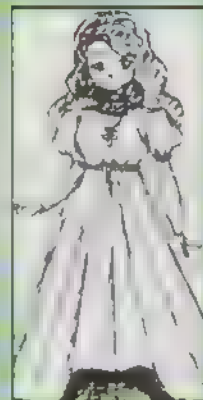
CURRICULUM VITAE LUDZI W RAJTUŻACH:

ROBIN HOOD

Jego prawdziwe imię to ROBERT HUNTINGTON. Ma około 14 lat. Jest oddany sprawie za którą walczyć i odważny (można by powiedzieć że jest chodzącą cnotą, a e mogłoby to być u niego niezdrowe skojarzenie). Jego łuk, który otrzymał od ojca, jest dosyć szczególny - otóż - co zresztą powtarza braciśzek Tuck - jedynie osoba czysta, kierująca się w życiu rycerskim honorem, może się nim posługiwać i jest nią oczywiście nie kto inny jak szlachetny Robin. To zupełnie tak jak z Chmurą Ponaddzwiękową z "Dragon Ball" Akiry Toriyamy, którą mogła dotrzeć tylko osoba moralnie czysta (o nieskalanym moralnie). Robin buntuje się przeciwko Alwine'owi - tyranowi który zamordował jego rodziców i zawsze gotów jest pokrzyżować jego demoniczne plany. Jest zakochany w Marianne i mimo że dostrzegamy u niego niemałe zainteresowanie Cleo. Noś na swoich ramionach nieodłącznego przyjaciela, latającą wiewiórkę, która towarzyszy mu podczas wszystkich wypraw.

MARIAN (lub Marion w wersji polskiej) Jest czternastoletnią dziewczyną pochodzącą z arystokratycznego rodu angielskiego - Lancasterów. W rodzinie tym istnieje stara tradycja przekazywania z pokolenia na pokolenie złotego krzyża, który prawdopodobnie kryje w sobie tajemnicę asu Sherwood. Jej uroda, ale przede wszystkim krzyż, z którego wartość nie zdaje sobie sprawy, przyciąga zainteresowanie Alwine'a i biskupa Herforda. W pierwszej części serii spotykamy ją, jako młodą dziewczynkę o długich, jasnych włosach, która na pierwszy rzut oka wydaje się bardzo słodka, ale zważywszy na jej wiek jest już osobą bardzo zdecydowaną i dojrzałą psychicznie. Wstręt i nienawiść, jaką odczuwa wobec barona, oraz zniknięcie rycerza Guilberta,

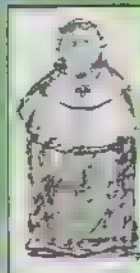
powodują, że zaczyna się zachowywać jak chłopiec. Dlatego też ścina włosy przywdziewa męski strój (przestaje deptać nogi), przytyca się do trupy Robina, aby dziennie ważyć u jego boku. Trzeba tu jeszcze zwrócić uwagę na pewien bardzo istotny fakt. Otóż Marian posiada możliwości parapsychiczne, które wychodzą na jaw szczególnie w momentach maksymalnego pogłębiania nienawiści i odrzy do barona Alwine'a.



Guilbert. Mimo iż wcześniej, nic o nim nie mówiliśmy, jest jedną z głównych postaci całej serii. Jest pięknym i tajemniczym rycerzem należącym do Bractwa Czarnej Róży. I chociaż wcześniej podlegał Alwine'owi i rywalizował



z Robinem wcale nie należy do tak zwanych "czarnych charakterów". Przyciąga w nim niejednoznaczna i skomplikowana osobowość ("Kim więc jestem rycerzem który gra bufona, czy bufonem, który przebrał się za rycerza?"). Nie zgadza się z zasadami, a raczej ich brakiem u Alwine'a. Jednak ponieważ Alwine uratował jego siostrę Cleo, zadeklarował się służyć mu w ten sposób wyrazić swoją wdzięczność. W pierwszym starciu z Robinem "zarobił" bliźnię, stąd czeka na odpowiedni moment, aby zemścić się za ten afront. Hobby ma niemal identyczne jak Robin - młode blond-bóstwa, na przykład takie jak Marian (słowo "kawaii" pasuje tu jak ulał). Przez pewien czas wydawało się, że nie żyje, po prostu słuch o nim zaginął. Był on jednak bardzo ciężko ranny od ciosu w głowę - "obserwał" podczas ratowania z opasji Marian. Powraca jednak po długiej przerwie, przy czym poważną zmianie uległ jego stosunek do otoczenia. Otóż po wypadku, jego nienawiść do Robina i Alwine'a pogłębia się. Jedynie Marian ze swoim magicznym krzyżem będzie mogła mu pomóc. W rezultacie odzyska zdrowie i zmysły i pod koniec serii stanie się wzorowym rycerzem - będąc na służbie u Ryszarda Lwie Serce. Można też swobodnie powiedzieć, że Guilbert jest po dziś dzień jedną z ulubionych postaci z anime wielu czytelników "Kawaii" o czym świadczy Wasza obfita korespondencja (zwłaszcza od żeńskiej części czytelników).



BRACISZEK TUCK Ten niezwykle sympatyczny mnich uratował Robina i jego kuzynów z zasadzki zorganizowanej przez Alwine'a i rozciął nad nimi



rys. Zen Chimjaki

ROBIN HOOD

ojcowską opiekę. Jest troszeczkę nietypowym mnichem, zawsze w wyborowym szampańskim humorze (ale nie na wiecznej bant!) gotowy do żartów. Próbuje wszelkich sztuczek, aby tylko przeprowadzić udaną kradzież.

LITTLE JOHN

(MAŁY JOHN) - Jest korpulentnym, małym szefem bandytów z Sherwood. Jest cholerykiem i łatwo go wyprowadzić z równowagi. Mimo pozorów gbuś, ma dobre serce. W głębi duszy jest bardzo romantyczny podkochuje się w Winifred. Po okresie, w którym nie ufał Rob nowi zaczął pomagać mu, ponieważ zrozumiał w końcu, że mimo swych arystokratycznych korzeni, Robin ma dobre zamiary i jest szlachetnym człowiekiem. Ma 16 lat.

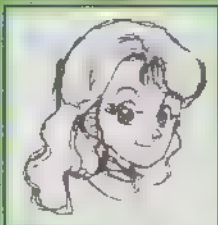


MUCH Jest bardzo sprytnym i zwinnym chłopakiem, "prawą ręką" Małego Johna. Nigdy nie odstępował kroku swojego szefa, którego traktuje jak starszego brata.



WILL. Jest kuzynem Rob na. Na pierwszy rzutek wydaje się nieczepny, mało sprytny, ale zawsze wkłada całe serce w to co robi i ze wszystkich sił broni swoich siostr Winifred i Barbary. Ma około 15 lat.

WINIFRED. Ma około 12 lat. Jest istotką bardzo płochliwą, bojaźliwą. Stanowi zupełnie przeciwieństwo swojej siostry Barbary, której w głowie tylko śmiech i dobra zabawa. Podkochuje się w Małym Johnie.



CLEO Jest młodszą siostrą Guilberta. Pojawia się w serialu kiedy jej brat znika. Jest ona przez cały czas oszukwana przez Alwina, który wmawia jej, że Guilbert został zabity przez Robin Hooda. Będzie więc siedzieć Rob na dopóki nie pomoże swego brata (ach, ta wendetta).



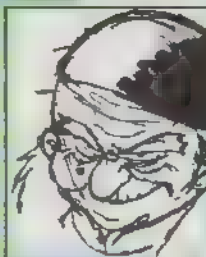
BARON (LORD) ALWINE

Jest perfidną kreaturą, największego kaibra, która się grozi w całym królestwie od czasu wywołania Jana, zastępującego króla Ryszarda. Jest gotowy na wszystko aby zdobyć skarbieś Sherwood. Jest człowiekiem bardzo porównywalnym, kierującym się tylko swoim interesem. Pragnie wyeliminować wszystkich członków rodu Huntngton, po tym jak odepchnął Rob na się z nim posprzeczał.



BISKUP HERFORT

Przedstawiciel Kościoła nie zawsze okazują się ludźmi świętymi (a już na pewno nie są nimi zacytacja), na co żywym przykładem jest biskup Herfort. Ten perfidny lubieżny stary sknera nie jest bynajmniej dziełem mitem w stosunku do kobiet. Chce się ożenić używając nawet siły z Marian. Jako ciekawostkę możemy tu powiedzieć, że Francuzi, którzy przez nie są purytańskim narodem



© Tatsunoko



"przetłumaczyli" nieczne zamiary biskupa tak, że przy okazji zmienili jego prawdziwe intencje. Według nich, Herfort chce zaadoptować Marian. No i wyszedł z tego kochający tatuś! A e wracając, Jeśli chodzi o relację biskupa Herforta do Alwina, jest on jego gorącym popiecznikiem.

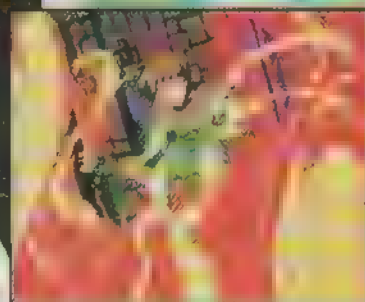
"ROBIN HOOD", CZYLI NIC NIE JEST GOSPODARZEM

Tak jak już wyżej wspomnieliśmy, grafika wydaje się być bardzo mocną stroną tej serii. Jednak i tu



zdarzają się momenty, gdzie animacja i grafika mocno się "rwie". Można wręcz wyróżnić kilka odcinków, w których wyraźnie widać zmiany tzw "kreski" co w większości wypadków spowodowały parokrotne zmiany w ekipie zajmującej się produkcją "Robin Hooda". Wszelkie modyfikacje i zmiany są o tyle bardziej bolesnie odczuwalne, że design postaci jest wyrazisty i specyficzny.

Koleną rzeczą, która raz i może się wydawać niedociągnięciem, ale,



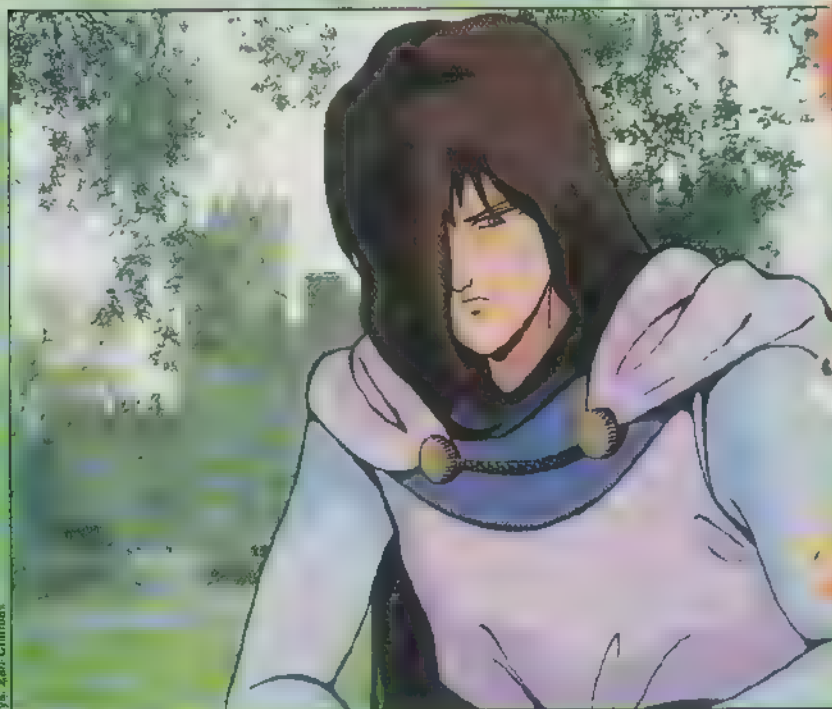


ryś: Zan Chirina

serii są odcinki wyraźnie wstawione "na siłę" nie pasujące do linii serialu. W dodatku zakłócają one rytm odbioru i wprowadzają zamieszanie u widzów, starających się być na bieżąco z losami bohaterów.

Dejście przytęka za sobą już od kraju, w którym "Robin Hood no da bōken" doczeka się swojej adaptacji. Na przykład głównym zarzutem Francuzów był niefortunny dubbing. Na początku

każdego odcinka pojawia się narratorka, która podsumowuje każdy odcinek. Sęk w tym, że jej głos do złudzenia przypomina Demisa Roussosa. (Czy pamiętacie go z niegdysiejszych występów w polskim San Remo - w Sopocie? To był taki ogromny zwaśniony pan w stroju divy operowej). Z kolei ingerencja



ryś: Zan Chirina

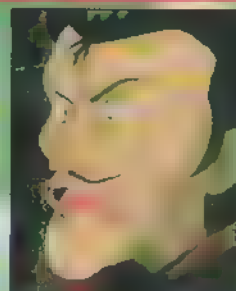




francuskiej cenzury spowodowała, że pojawiły się pewne nieścisłości w tłumaczeniu dialogów. Chodź tu na przykład o wspomnianą już ceremonię zaślubin Herfорта z Marian, którą Francuzi przerobili na ceremonię adopcji. Żabawne, nie?

... ZWŁASZCZA W POLSCE

Spójrzmy teraz, jak przedstawiała się sytuacja "Robin Hooda" w Polsce. Trzeba sobie powiedzieć, że mieliśmy znacznie więcej szczęścia od Francuzów w warstwie dźwiękowej filmu. Polskim opracowaniem filmu zajęło się Studio



Ga, da. Uff, ty te sprawy techniczne. Teraz pora na minus, ale za to potwornych rozmiarów. Zawsze wiedzieliśmy, że polskie kanały telewizyjne mają w głębi bokiem poszanowanie widza w (przypomnijmy) choćby broszkę z ostatnich czasów, kiedy TVP2

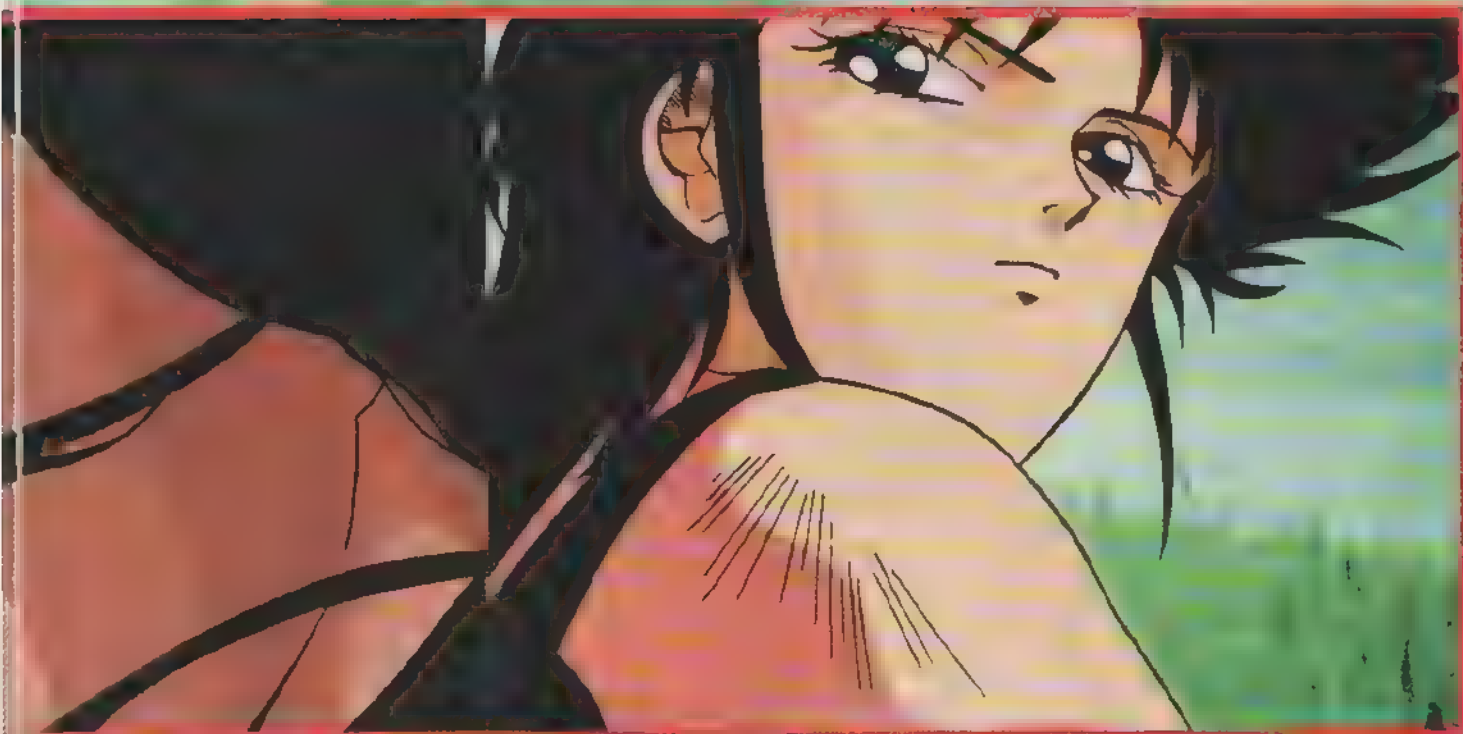


Opracowań Dźwiękowych w Łodzi. Mogliem całego przedsięwzięcia została Maria Horodecka, będąca jednocześnie autorką dialogów, reżyserem

Spójrzmy teraz na dubbing, który był - według opinii fanatyków tej serii w Polsce - najlepszym udźwiękowieniem głosów przynajmniej w pozornej krótkiej historii filmów anime w naszym kraju (jako ciekawostkę podamy, że japońskich produkcji animowanych można było od lat 80. zobaczyć już dobrze ponad setkę, ale to temat na inny artykuł). Grupa polskich seiyu (można ich tak zatytułować) wykonała wyśmienitą swoją pracę, przywołując na myśl najlepsze ata po skiego dubbingu (vide "Smurfi" na samym początku czy też energetyczna "Pszczółka Maja"). Warto przy tej okazji wymienić ich nazwiska, gdyż pamięć - jak wiadomo - ulotna jest. Byli to więc: Anna Bojarska, Barbara Dzido-Lelajska, Beata Kowalewska, Barbara Marszałek, Grażyna Waśnacka, reżyser Kaskiewicz, Piotr Krukowski, Jerośław Piłarski, Paweł Siedlik oraz Dariusz Wiktorowicz. Po scy tani anime doczekali się nawet rodzimego opracowania muzycznego, którego autorką była Teresa Stokowska. Słowa piosenki tytułowej są autorstwem Waldemara Wolańskiego, a śpiewał Mieczysław Anton

sezony odcinków "Arch wum X", ale bez (!) ostatniego odcinka, ale tym razem zakrawało to na czarny dowcip w ścisłe kłódkowym stylu. Dobra, w czym rzecz? Już mówimy. Zapewne większość z Was zdziwił fakt, że cały czas mówimy o 52 odcinkach, kiedy w Polsce było ich przynajmniej o połowę mniej. Po prostu serial nie został w całości wyemitowany, przemonitowany i poprzerabiany tak, że do końca nie wiadomo, o co w nim naprawdę chodziło. Próżno było wypatrywać końcówek, bo "Robin Hood" z trudnością dotarł do połowy wyszczęgu. Tak, tak, nimał 20 odcinków przepadło w niebycie SKANDAL. Z potek dodamy, że luka powstała gdzieś za zachodnią granicą, skąd sena była kupowana, ale wątpliwe to pocieszenie. Proponujemy więc raz, jeszcze przeczytać charakterystyk postaci, gdzie część zagadek z drugiej połowy tej anime została wyasniona





... ALE POZYTYWY PRZED WSZYSTKIM

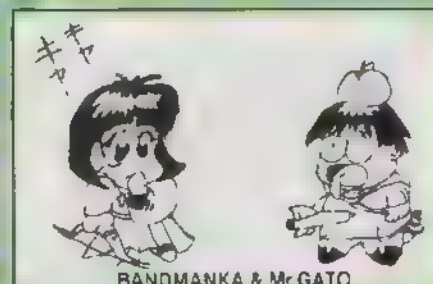
Obrzymią zaletą tej serii jest to, że przybliża nam ona świat Robin Hooda najlepiej ze wszystkich dotychczasowych adaptacji (choć oczywiście jest to kwestia gustu). Scenarzyści popisali się dobrym smakiem i fantazją. Stworzony przez nich sherwoodzki las nie dość, że jest jak zwykle tajemniczy i mroczny, tym razem zadziwia bogactwem i wielością dziwnych stworzeń. Na przykład może zaskoczyć krab-olbrzym, niespotykanych rozmiarów, którego Robin musiał pokonać w jednym z odcinków (jest to zresztą jedyny z odcinków, w którym Alw nie przyszedł mu z pomocą). Zaskakuje również różnorodność pejzaży, wystarczy choćby wspomnieć niesamowitą pustynię, wstrząsana przewalającymi się nad nią tornadami, rozpostartą tuż obok Sherwood i oczywiście jak na piękną legendę przystało, nie brak i tutaj czarów. W dodatku pochodzą one z dwóch źródeł, wywoływane siłami przyrody (Stare Drzewo) lub wywoływane za pomocą przedmiotów (krzyż Marian, która zresztą dzięki niemu posiada możliwości parapsychiczne).

Mocną stroną filmu jest muzyka. Jest ona doskonale dopasowana do klimatów tej animacji. Za muzyczną stronę anime odpowiada Fumio Iwazaki, który popiełnił muzykę do między innymi serii telewizyjnej: "You're Under Arrest!". Dla polskich fanów tej historii mała uwaga. Do "Robin Hooda" ukazał się kompakt z muzyką. Jednak podstawową wadą tej płyty CD jest brak na niej dużej liczby utworów, a co najważniejsze, czasami nawet tych pierwszoplanowych (jeśli można tak powiedzieć o roli muzyki). Z płytów można powiedzieć, że we Francji na kompaktce ukazał się utwór "Wood wa ker" w wersji oryginalnej,

japońskiej. Trzeba powiedzieć, że popularność serii "Robin Hood no daibōken" nie jest tylko fenomenem polskim. Anime ta cieszyła się olbrzymim powodzeniem również w samej Japonii, jak i we Włoszech gdzie była wielokrotnie wznawiana w telewizji. Bardzo często jest też wznawiana na niemieckim kanał telewizyjnym RTL2, gdzie możecie poznać dalsze losy ulubionych bohaterów (szkoda tylko, że w tak barbarzyńskim języku). Mamy również nadzieję, że polscy fani tej serii doczekają takiego dnia i jędrzą swoich ulubionych bohaterów znowu w akcji i tym razem na pewno w całości. Czego wszystkim kochającym anime życzę

Bandmanka & Mr.Gato

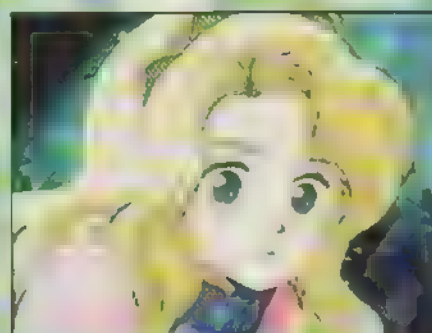
Pomoc
Zan Chimak (polska tekstografia)



BANDMANKA & MR.GATO

Robin Hood no daibōken

Produkcja: Tatsunoko Productions
Reżyseria: Kōichi MASHIMO
Autor: Walter SCOTT
Scenariusz
Hiroyuki KAWAZAKI & Tsunekisa ITÔ
Chara design: Tomohiro HIRATA, Masaki KUDÔ
Kierownictwo artystyczne: Torao ARAI
Muzyka: Fumio IWAZAKI
Czas: 52 epizody po 26 minut
Rok produkcji: 1990/1991
Dozwolone: dla wszystkich



Iria - Zeiram the Animation

Budzi przerażenie w każdym gatunku galaktyki. Istnieje tylko po to, by zabijać i niszczyć. Nazywa się ZEIRAM.

Wszystko zaczęło się od filmu live-action, zatytułowanego Zeiram. Cieszył się on sporym powodzeniem u publiczności mimo iż był produkcją nie najwyższych lotów. Sukces komercyjny pozwolił twórcom, Keita Amemiya, na stworzenie wersji animowanej Zeirama. Do nowej edycji postanowiono wprowadzić kilka zmian oraz uzupełnić całą historię. W filmie live akcja rozgrywa się w Japonii. Iria jest łowczynią nagród, nie ma brata i współpracuje ze skomputeryzowanym partnerem Bobem. W anime natomiast widzimy nie dopiero jako dziesiętnastoletnią kandydatkę na łowczynię nagród, umiejscowioną co prawda ma wystarczająco aby otrzymać licencję łowcy lecz niestety jej młody wiek póki co przekreśla taką możliwość. Iria pracuje w zespole z Glenem (lub Gremem - jak kto woli) - swoim bratem doświadczonym już licencjonowanym łowcą (podobno najlepszym w tym kwadrancie) oraz Bobem (tutaj człowiekiem i dowódcą teamu, a także osobą udzielającą licencji łowcy). Od czasu do czasu w drogę naszym bohaterom wchodzi konkurencyjny łowca - Fujikuro. Ten ostatni to bardzo podstępna bestia, ale o tym za chwilę. Szczęściowcami są seria OAV mów o wydarzeniach, które miały miejsce jeszcze przed tymi przedstawionymi w dwóch filmach live (jak dotąd powstały dwie części Zeirama). An me opowiada o pierwszym spotkaniu Iri z Zeiramem.

Zeiramem...!?

Jeszcze niedawno sądzono, że jesteśmy jedynym rozumnym gatunkiem w kosmosie. Wszystko zmieniło się gdy 65 lat temu statek wywiadowczy natrafił na obcą formę życia, która jak się okazało, przejawiała oznaki inteligencji. System immunologiczny tych stworzeń sprawiał, że były one praktycznie odporne na wszystkie znane ludzkości rodzaje broni. Oczywiście pewni pomysłodawcy ludzkości wpadli na genialny pomysł, aby wytresować nowe zwierzę i zastąpić "zwykłe" jednostki bojowe nowym rodzajem żołnierza - żołnierza doskonałego... nieznaj szcześnie! Kiedy wie okrośne próby nie przyniosły pożądanego efektu, a za liczne niepowodzenia zapłacono setkami ludzkich śmierci. Międzygalaktyczny

Kongres zabronił jakiejkolwiek ingerencji w naturalne środowisko oraz prób oswajania nowopoznanego gatunku nazwanego przez ludzi Zeiramem.

A nasza historia zaczyna się, gdy

Statek kosmiczny o dziwnej nazwie Karma (lub Karuma) należący do korporacji Tedan Tippedai, ulega wypadkowi. Według oficjalnych informacji na pokładzie znajdował się okryty tajemnicą, bardzo cenny ładunek, a także Puiobayah - wiceprezydent korporacji, do której należy statek. Stawka zatem jest bardzo wysoka. Takiej okazji Iria przepuścić nie mogła, bądź co bądź jest to, jedna z najważniejszych (jeśli

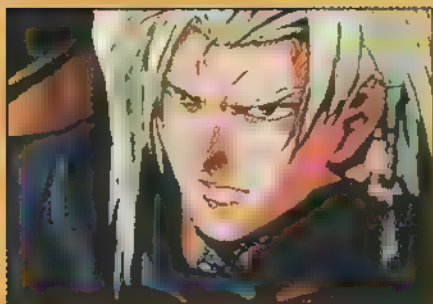
chwilę zgarnia jej nagrodę sprzed nosa) brat Iri i Bob wyruszają na ratunek Karmy, który według oficjalnych informacji zboczył z kursu i wpadł w asteroidy. Oczywiście można się domyślić, że nie o to chodzi - wypadek asteroidy? to byłoby zbyt proste już w drodze do celu zaczyna się dzieć się dziwne rzeczy - akcja ratunkowa zostaje nagle odwołana przez korporację, naszą ferejną atakują zrobotyzowani ochroniarze, natomiast Bob robi się nagle bardziej tajemniczy (czytaj - nie chce wyjawić szczegółów misji).

Na miejscu nasi bohaterowie trafiają na mały bałagan, było przyjaźno i nie

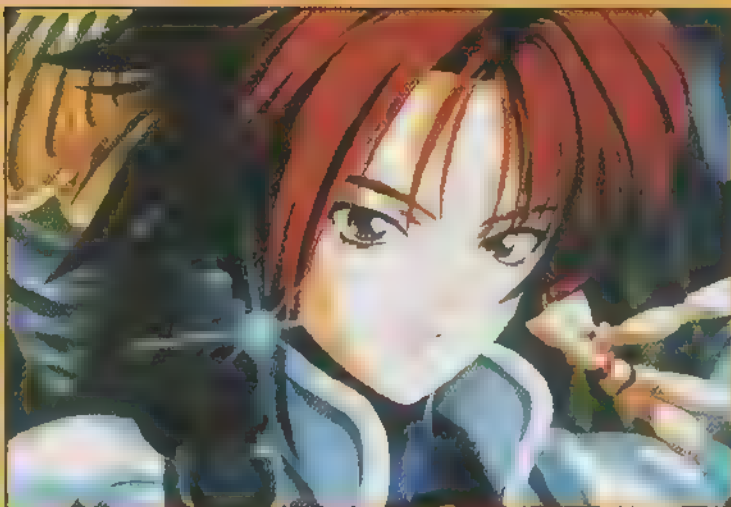


nie najważniejszą akcją, w jakiej uczestniczy jej brat, a zatem jest okazją do zdobycia nowego doświadczenia i zaopiarowania swojej bezcennej pomocy w sytuacjach podobnych. A trzeba przyznać, że akurat w tej profesji nigdy takowych nie brakuje. Oczywiście żadne argumenty w tym momencie nie miały znaczenia - Iria postanowiła uczestniczyć w akcji ratunkowej i niech by ktoś spróbował ją odwieść od tego zamaru. Pierwszy odcinek zaczyna się w momencie, gdy nasza piękna kandydatka na łowczynię nagród oddaje się radośnej pracy czyli odbieraniu zakładników a raczej pięknych zakładniczek. Po równie pięknej prezentacji umiejętności walki, nasze bohaterki (w które podstępny Fujikuro w ostatniej





se z e
niezycym (?)
bratem
Sylacja
zaczyna być
c o r a z
dziwnie sza
a zdarzenia
które teraz
następują za
nie nie daą
się ułożyć
w ogólną
całość. Plaeta
Taowaan na
które adue
Ina zdaje się
być koena
z zagadką
okazuje się
bowiem że
Zeram żyje i
a z głosem
konu katora
d o c h o d z
tajemniczy
g i o s
próbujący pomóc
w wacie z Zerarem
To
zaświera początek tej niezwykle historii, da
czeka Was jeszcze kilka niespodzianek łącznie z
tym że anime ta jest do obejrzenia w
polskojęzycznym
opracowa



zdażono posprzątać" a chwilę potem
odkrywa że cała załoga Karmy nie żyje (no z
małym wyjątkiem, o drobiazgu natomast
tajemniczym ładunkiem okaza się nie kto inny
tylko własne egendarny Zeram! Co tu robić skąd
się wziął? Konu daczegon na nim zależy? Ne
był to jednak zas nałakę pyłana a tym bardziej
ra udziału i udziału... gdyż Zeram zamiast
się wytłumaczyć jak na poznanego potwora
mordercę przystało a kto powiedział że on jest
przejrzysty? Wkuczył na yomast od akci
z zamarem... hmm bynajmniej nie towarzyszy
Waka okazała się bardziej niż trudna. Nasza
drużyna ponosiła straty. W końcu ra Gien
dochodzą do wniosku, że eury n wyjście
wydaje się wysadzenie Karmy w powietrze, gdyż
jak dotąd Zeram nie udało się zlikwidować czy
chłuby zranie, zaczęła dosięgnie broń (a arsenał
wymyślonych urządzeń do rozerwania wrogów
Kuku jest ci tutaj, spory, o, spory)

Udać się uratować wiceprezidenta
korporacji... hmm toż coś - nagroda będzie
Putzbaj, jednak dziwnie się zachowuje, zależy
mu na ucieczce z żywego Zerara, kusi naszyci
bohaterów dodatkowymi zarobkami, niepomni
naspłoszone akcje wywołuje aponado
dziwnie jest przywazały co swego
meczior ka. Na całe jednak szczęście
naszym bohaterom nie w gowie takie układy
w doznę dosz do wniosku (bardzo słusznego
zresztą, że epe zarobić przeżyć niż zarubić
podwójnie zgnać

Niestety okazuje się że jedna z osób mus do
osadzić, dosłownie chwilę przed wybuchem
zostać na Karmie aby mieć pewność że
Zeram zginie, tą osobą jest Gien brat r.
Karma wraz z Zerarem eksploduje natomast
na ledwo uchodzący zyciem odlatując w
kosmiczną, ciemną pustkę

Lecz to za edwie tylko początek...

Sia wybuchy Karmy wywołuje falę
uderzeniową, ta z kolei trafia w przód na
pokładzie którego odlatuje nasza bohaterka.
Ina uderza się w głowę tracąc przytomność. Stan
spaczk trwa trzy dni. Młoda kandydatka na
łowczynię nie zdaje sobie nawet sprawy że gdy
się przebudzi zradzi się w samym centrum
intrygi mającej związek nie tylko z Zerarem



© Crowd Bandai visual M. Subishi Corporation Banpresto

Agdzie? - zerknijcie na koniec, zresztą informację
o tym podawał smyż w numerze wrześniowym
Kawaii (patrz: Mangowy Zawrót Głowy)

Podsumowując...

ra Ze an he Animation to doskonała
produkcja. Zarówno fabuła animacji, jak i ścieżka
dźwiękowa, stają na bardzo niezwykłym
poziomie. Kaszyżne i mangowy design postaci
bardzo ciekawy, desgrca jego otoczenia, szcna
kontrystka, szybka akcja, dobrze zaplanowana
intryga, o co więcej niż tylko dobry film
sensacyjny, to doskonała animacja. Przy niej
kaził miniaturowy poprowadzone, intrygi
nudz się nie ma prawa. Najbardziej skopiarze,
akcent się nasuwa tu. Naciąganie fali tej
ostatnie powinno być w pełni usatysfakcjonujące,
gdyż Ina ma to wszystko, czym chciała się
nasza dzieła funkcjonariuszka MPD, patrz
Kawaii, słyszen 1998, jest pełną młoda, zwinna
i ma tylko jeden cel: rozwiązać
zagadkę, ta otmieć smolec
swojego brata
dowodzić
się kto sio
za tą



całą, co najmniej dziwną sprawą. Pozostaje jeszcze zadać sobie pytanie, czy to Iria podąża śladem Zeirama, czy też to ON podąża w ślad za nią? A może Zeiram nie jest bezdusznym obcym mordercą...? A może Glen? A może? Jeśli chcecie poznać odpowiedzi na te i wiele innych pytań, ogłóćcie Iria! Dobra zabawa gwarantowana! Ach, zapomniałem jeszcze dodać, że Iria ma niezwykle słodki głosik, należący do Hisakawa Aya, czyli... Ami Mizuno! No proszę sam słuch!

Po polsku!

Kilka słów o polskiej adaptacji. Wady? - aż głupio wypowiadać to słowo w tak historycznej chwili i gdy w telewizji rozpoczyna się emisja anime z prawdziwego zdarzenia i to na dodatek opracowanego w najlepsze, z możliwych form - w wersji tekstowej. Mam nadzieję, że niepowtarzalną okazję cieszyć się oryginalnym dźwiękiem, wspaniałymi głosami japońskich seiyu, muzyką i w ogóle oryginalną, nie cenzurowaną (co nie jest takie oczywiste) wersją anime. Oczywiście, gdybyśmy musieli się czegoś "czepić", moglibyśmy znaleźć drobne różnice w tłumaczeniu pewnych wypowiedzi, da przykładu w pierwszym odcinku, podczas akcji na Kamie, Bob pyta jedną z odnieszonych pasażerek: co się stało z ładunkiem? - na to ona: zniknął! - Jak to zniknął!? - dziwi się Bob. Niezwykle gdyż w tym momencie uciekł cały "dowcip" tej sceny. Odpowiedź pasażerki brzmi: poszedł! jak to poszedł!? - dziwi się Bob. Ładunek poszedł?

Info

Iria w Canale Plus

Część 1 - 9 września 1998, godzina 20.55
Część 2 - 23 września 1998
Część 3 - 7 października
Część 4 - 21 października
Część 5 - 4 listopada 1998, Superdeser
Część 6 - 18 listopada 1998, Superdeser

Cast

Iria... Aya Hisakawa
Bob... Masaru Ikeda
Glen... Juuroute Koeugi
Fujikura... Shigeru Chino
Kel... Mika Kana
Komatsu... Chika Sakamoto
Sara... Satomi Koorogi
Nambu... Wataru Takagi
Zeiram... Wataru Takagi
Jambal... Fumihiko Tachika
Spiker... Sayuri Ikemoto
Docler Tooka... Yuzuru Fujimoto
Daunham... Hiroshi Nakai

Iria... Aya Hisakawa
Bob... Masaru Ikeda
Glen... Juuroute Koeugi
Fujikura... Shigeru Chino
Kel... Mika Kana
Komatsu... Chika Sakamoto
Sara... Satomi Koorogi
Nambu... Wataru Takagi
Zeiram... Wataru Takagi
Jambal... Fumihiko Tachika
Spiker... Sayuri Ikemoto
Docler Tooka... Yuzuru Fujimoto
Daunham... Hiroshi Nakai

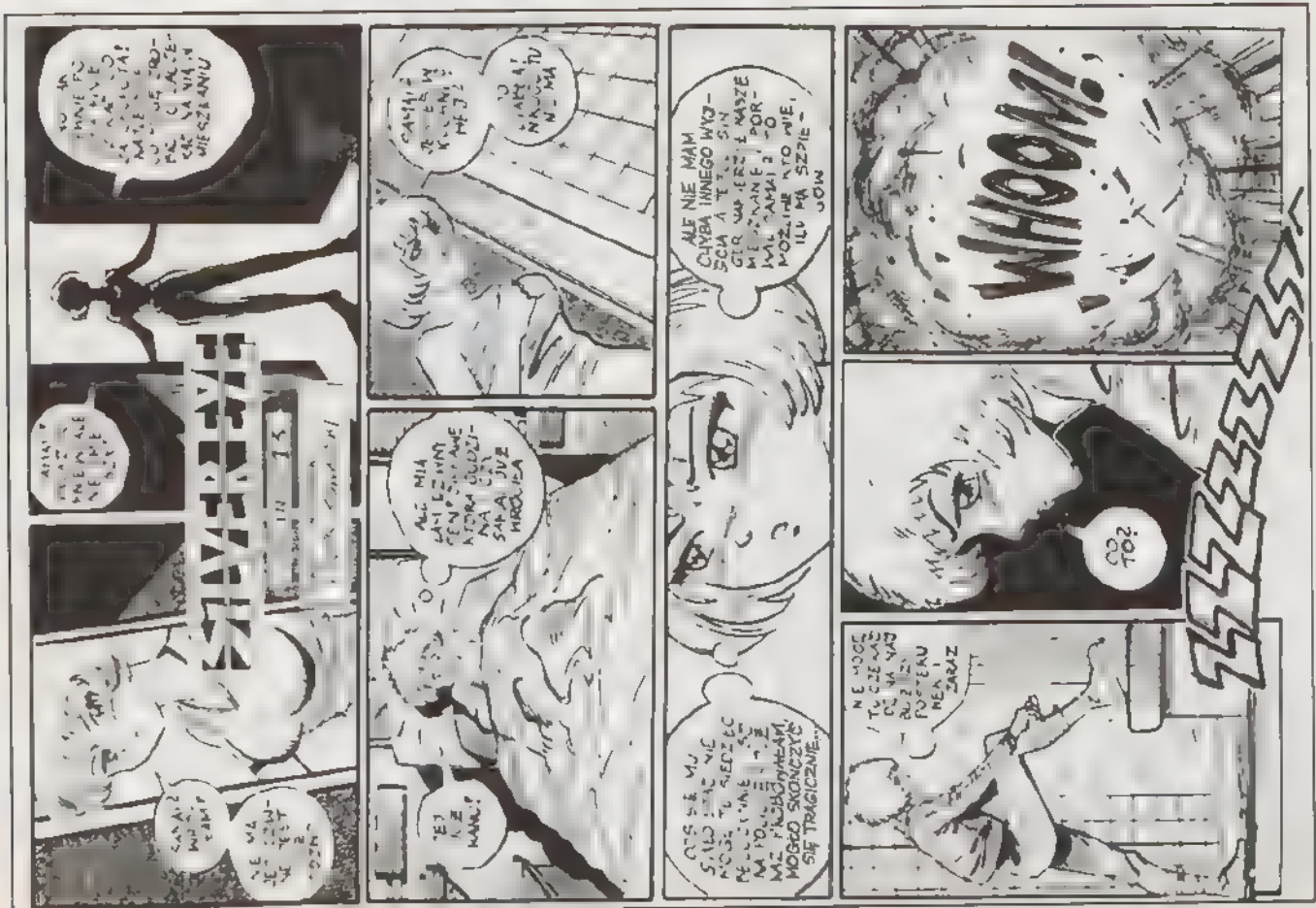
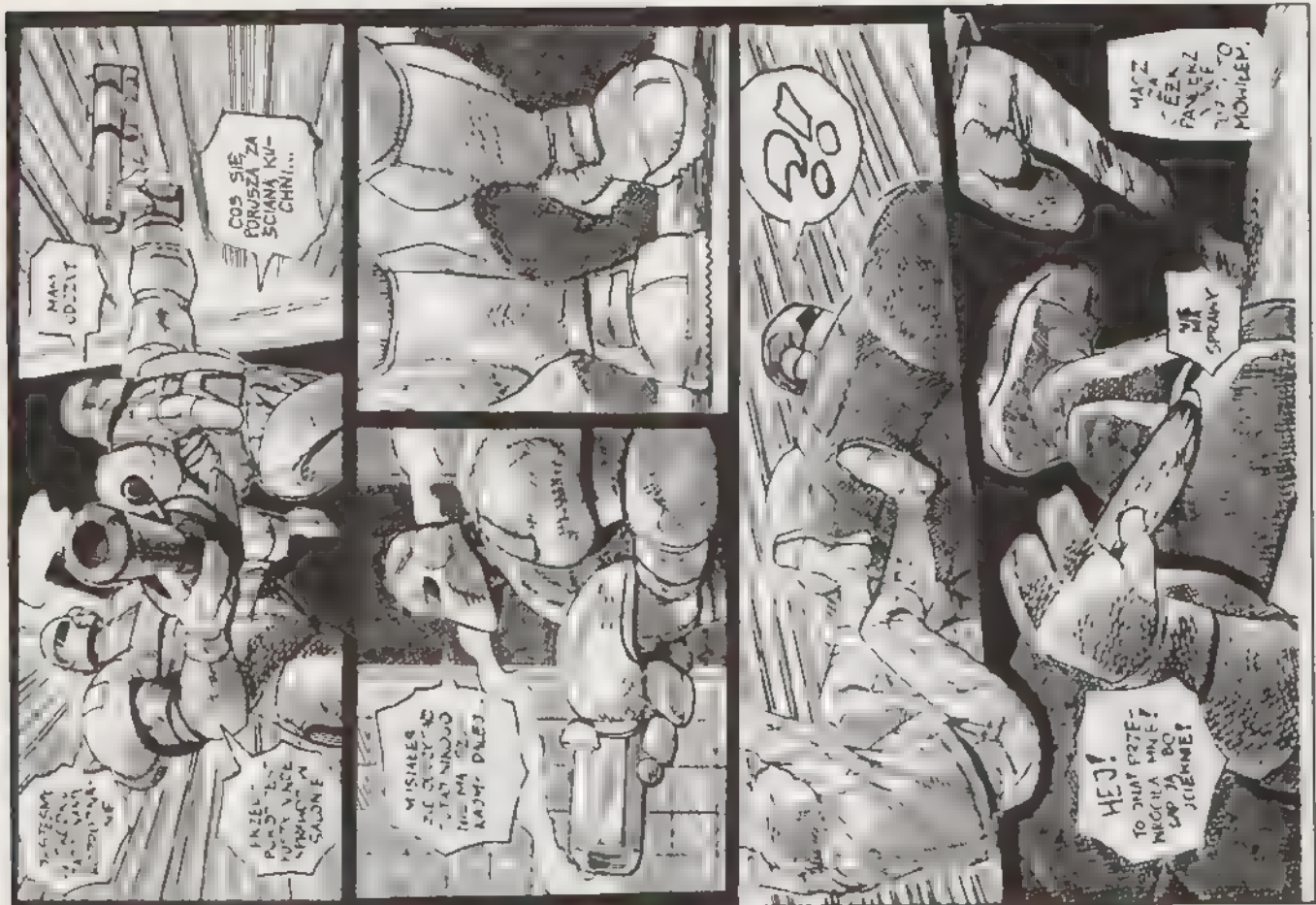
Produkcja: Crowd, Bandai Visual/Mitsubishi
Corporation/Banpresto
Emisja w Polsce: Canal Plus
Reżyseria: Tetsuro Amino
Scenariusz: Tetsuro Amino
Chara design:
Katsura Masakazu
Czas: 6 x 30 min



Na tym właśnie polega dowcip - ładunkiem jest żywa isłota. Zeiram, o czym nasi bohaterowie jeszcze nie wiedzą. Ale jak powiedziałem - szczegóły, który w żaden sposób nie wpływa na wspaniałe wrażenie, jakich dostarcza widzowi ta anime. Poza tym nie ma nic, do czego mógłbym mieć jakiegoś wielki pretensję. Tłumaczenie jest niezwykle szczegółowe, być może przez to koło nie sekwencje tekstu zbyt szybko znikają (nie ma co narzekać, tylko nauczyć się czytać), ale za to widz w o wszystkim, o czym wiedzieć powinien. Niemalą zasługę w procesie tak dobrego tłumaczenia miał Bazyl Zygan i tutaj należał mu się wyrazić uznania. Mam nadzieję, że kolejne pozycje anime emitowane w Canale Plus będą również tak dobrze opracowane. Dobrze więc czas na zalety. Ach! Praktycznie cała reszta tej recenzji to podkreślanie zalet, a zatem powtarzać się nie ma sensu. Pozostaje mieć nadzieję, że Canale Plus nie zrezygnuje z pomysłu emitowania anime (a może, jakis mangowy serial w czasie odkodowanego hmm?), a inne kanały TV pójdą za wzorowym przykładem. Powodzenia!

Mr Jedi

Materiały udostępnił: Canale Plus
Podziękowania za pomoc dla Bazylego Zygana



TO BYŁ MO
ZOBNIERZE. WY-
BAŁ Z, ŻE TAK CIE
POTRAFIŁO WY-
ALE NIE WIEL N-
NEGO WYŚLĄ.

SINGER JUŻ
WIE, ŻE TY TUDĄ
PRZYCHODZIŁ SIĘ
ZATRZYMAĆ. W
HOTELU 9 MI-
SIELISZ CIE STANTAD
ZABRAĆ. NARZYM SIĘ
WY MALLIGAN. TESTEN
WYNIEM I PRACO
WYNIEM I PRACO
CZAS Z TWOIM
OCEM

SINGER OKRADE NAS
OBW Z PROJEKTU SILVER
EYE, Z TYM, ŻE MNIE
JDAŁO SIĘ PRZEZC TUDĄ
DIECI NIE MIAŁA
KIEGO SZCZĘŚCIA, A JA
BYŁ DUŻO ZWŁĘKŁYM
Z POKADNIENIEM O WY-
STYKAM POLICJI. NIE MIA
ŻE DO TERAZ

MIEDZIELISZ, ŻE
ZOSTAŁAS PORWA-
NA PRZEZ TOME-
CNIKOW SINGER-
RA, ALE ZGUBILI-
SMY ŚLAD.

TY
WIEŚ GDZIE
TO JEST MO-
ŻESZ NAS
TAM ZAPRO-
WADZIĆ

MUSIŚ MI ZUFAĆ.
JEST, NIE SINGER.
NIE SIĘ SNEJ, CZY POW-
NIEJ CIE DOPADNIE,
JAK JAK SAHAJ.
JEST U NIEGO JUŻ
DO 12 GODZIN, LECZ
CIAGŁE NIE JDAŁO SIĘ
NAM WYTRONIE GDZIE
SIE UKRYWA ZA TO
TY TAM BYŁAS WRAC-
FAS ZAPROGRAMOWA-
NYM KUTREM, KTÓRY
DOTRANSPORTOWAŁ
CIE PROSTO DO HO-
TELU. CIE, CIE, CIE
ZAPROPOWUJĄC
MALY WYKŁAD.

ZABRAŁŚC
MI DYSK 2
NEOMACZAJĄ
O PRZESTĘ-
PSTWACH S-
GERA!

NIE ZNAM
CIE, NIE WIE-
CIE, MOVIŚ
PRANDE POR-
WALES MNIE A
TWOI KUMPLE
STRZELALI DO
MNIENIE!

POKORZESZ
NAM, GDZIE TEN
DRAN SIĘ UKRY-
WA, A MY POMO-
ŻEMY CI WYDOL-
NIC SAMĄ
CO TY NA TO ?

NIE
MA
MOWY.

SPRAWA
MAŁA.

ZAKHNIŁ
DOPĘT SIĘ
CHAMER OD-
PŁAM POLICE
OGŁOSZAJĄC

KAL-
BOOM

WIRABI

TRA-
FIONA.

GDZIE NA
DZIEWIĘCZNA
ZABIERZMY
JA STAD
DO BAZY.

WITAJ.

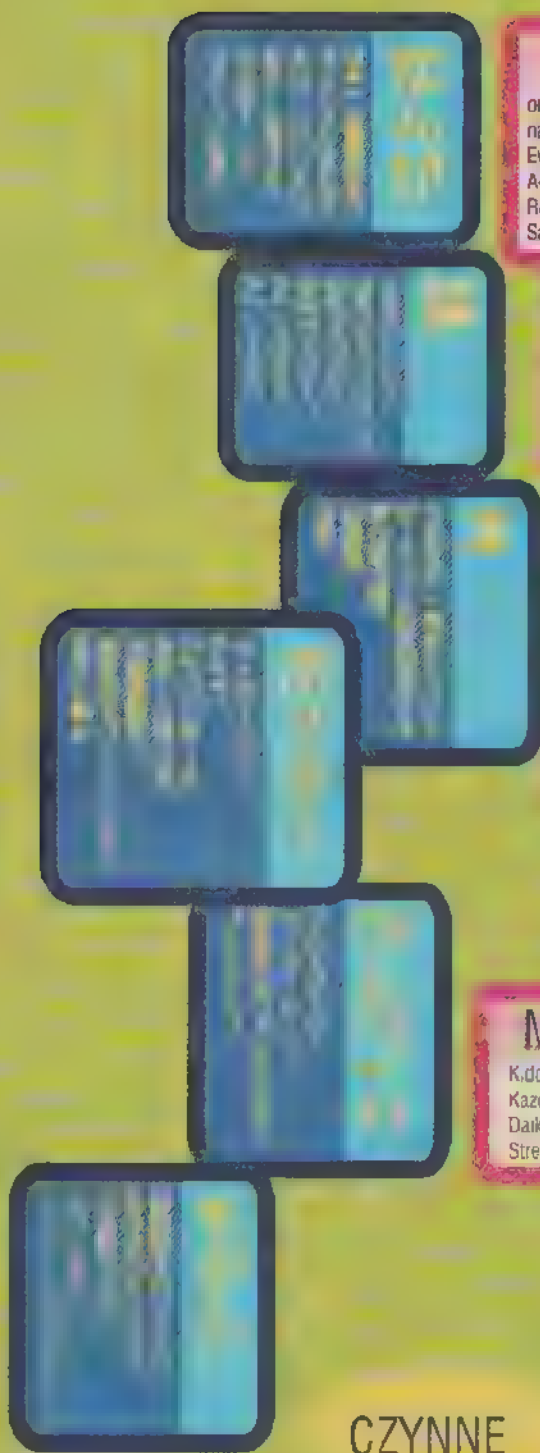
CO SIĘ
STALO
GDZIE TE
DWA OL-
BRZYMY?

JUŻ
SIE OBW-
DZIAŁAS ?





e-mail: mangazyn@integraal.com.pl



MANGA

oryginalne komiksy japońskie
najlepszych rysowników
Evangelion
A-2, Megamisama!,
Ranma 1/2,
Saint Seiya

CZASOPISMA

czasopisma manga i anime
Shonen Jump, Shonen Champion
Shonen Magazine, Shonen Thunder
Animedia
Animage

KSIAZKI

Książki o kulturze historii
Japonii, po polsku
i w językach europejskich

PLAKATY

Sailor Moon, Akira
Evangelion,
Oh! My Goddess
Ghost in the Shell
Dragon Ball
Ruroni kenshin

ALBUMY

albumy
Sailor Moon
Neon Genesis Evangelion
Sailors

MODELE

Kido senshi Gundam
Kaze-no-tani-no Nausicaä,
Daikaiju Gamera, Lupin III,
Streetfighter II

PON 9-20

CZYNNE

WTO-PT
9-17

日本まんが古本店

MANGAZYN

Integral Multimedia s.c.

Biuro Handlowe:
Grottgera 9 m. 3
00-785 Warszawa

軍

AKIRA



Oto dalszy ciąg rozkładania na łopatki wszelkich treściowych zagadek niesionych przez Akirę. Kontynuując wyjaśnianie najśrodkowych niejasności, o ile w poprzednim artykule było sporo na tematy rdzeniowe (patrz - numer wakacyjny Kawaii), o tyle w tym bardziej skupimy się na zagadnieniach - mniej merytorycznych, ale tym samym trudniejszych do wyjaśnienia - mitów rzucających się w oczy. Czy, na przykład, zastanawialiście

się, co może oznaczać fakt, że włosy Tetsuo są raz krótsze, a raz dłuższe? I czy w ogóle to zauważyliście? Dowiedziecie się też, jak dziwne są zwyczaje pogrzebowe przyszłościowej, powojennej młodzieży, i że oglądając Akirę sami widzieliście jeden z ich pogrzebów.

Kiedy dokładnie wybuchła II Wojna Światowa?

Data pierwszej eksplozji wywołanej przez energię Akiry (która prawdopodobnie doprowadziła do wojny światowej) zmieniła się wraz z pojawianiem się na rynku kolejnych wydań Akiry. Oto data:

- Japońska manga: 6 grudnia 1982 roku, wtedy właśnie komiks został wydany.
- Anime: 16 lipca 1988 roku, wtedy właśnie został wydany.
- Międzynarodowa manga: 6 grudnia 1992 roku.

Włosy Tetsuo

Włosy Tetsuo są, jak wiadomo, w innych dłuższe. W anime jest jedna scena, w której są dłuższe, w mandze - dwie. Za pierwszym razem nie oznacza to prawdopodobnie nic poza naturalnym przyrostem długości, za drugim razem ma to być coś wspólnego ze zjawiskiem "fali", które opisywałem w poprzednim artykule. Tetsuo w młodości miał dłuższe włosy i jego ciało to zapamiętało, a potem wróciło do tego, tak jak wróciło do postaci niezmieniającej się w końcówce filmu, gdzie Tetsuo przełamany mocą zmienia się w mutującą się masę. Gdy włosy Tetsuo są krótsze, możemy zauważyć, że zmienia się też jego zachowanie, znika również ból, który odczuwał wcześniej.

Pojedynek Tetsuo i Kanedy

Tetsuo miał wiele okazji do zabicia Kanedy, posiadał olbrzymią siłę, ale nie zrobił tego. Katsuhiro Otomo spytany o to w wywiadzie odpowiedział, że opiera się to na przyjaźni. Tetsuo i Kaneda, pomimo, że na końcu opowieści zmuszeni są walczyć ze sobą, byli przez całą swoją młodość kolegami. Tetsuo bez problemu mógłby zabić Kanedę, gdyby do końca był żyły i gdyby przeszłość dla niego nie nie znaczyła.

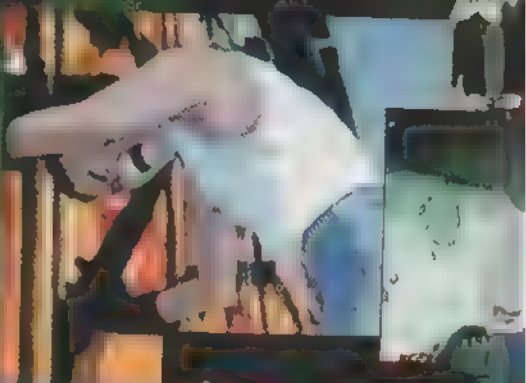
Ameby

W pewnym momencie filmu Kai wspomina o amebach, choć tak naprawdę przemawia przez jej usta Kyoko. Stawia pytanie "co by było, gdyby ameby miały takie same moce jak ludzie". Mówi też o tym, że w powietrzu jest coś w rodzaju genów. Chodzi o to, że wiedząc, że we wszechświecie znajduje się energia, która warunkuje rozwój mocy, tak samo jak, na przykład, Wasz wygląd uwarunkowany jest genami, które odziedziczyliście. Ze

zwagłędu na zasady w oparciu o które funkcjonuje organizm, jego cechy uzależnione są od genów i funkcje i cechy, mocy uzależnione od energii będącej wewnątrz. Czyżby więc Kaneda (przykład ameba) mógł korzystać z tej energii, nastąpiłoby zachwianie równowagi mocy, a co za tym idzie - rozbiłby "fali". To jest odpowiedź na pytanie, dlaczego tylko niektórzy ludzie (niektórzy inni Tetsuo) mogą korzystać z mocy.

Dlaczego Kaneda rozbił motor?

Kaneda nie miał się z nikim walczyć, władał na motor i rozbił go. Chłopak, który przyjechał do Kanedy z tą wiadomością, nie jest prawdziwym właścicielem motocykla. Popatrzcie



jaki znajduje się na nim znak - taki sam mia Yamagata na koszulce, motor należał do niego. Kaneda robiąc motocykl martwego Yamagaty wypieka ceremonię pogrzebową.

W jaki sposób Kyoko przewiduje przyszłość?

Po raz kolejny ma to związek z teorią "sai" i ciągłą łącznością przyszłości z przeszłością i teraźniejszością. Posiadając moc, Kyoko może z łatwością zobaczyć, co stanie się w przyszłości. Gdy wspomina o różnych wersjach przyszłości, ma na myśli to, że będąc w tej wąskiej grupie ludzi mogących korzystać z mocy i mając wzgląd na przyszłość, może wybrać jedną z alternatywnych dróg, które do tej przyszłości prowadzą. To daje jej możliwość wpływu na kształt wszechświata. Taką samą możliwość ma Tetsuo.

Czemu zabawki atakują Tetsuo?

Zabawki są halucynacjami wywołanymi przez dzieci. Zaplanowały one zabójstwo Tetsuo i wykorzystują tę metodę, by go przestraszyć. Jakkolwiek są to tylko dzieci, dlatego na przykład nie mogą znieść widoku krwi.

Kaneda

Odziewczyzna za śmieszna fryzurą i okularami przeciwsłonecznymi nazywa się Miyako, jej rola w anime jest o wiele mniej ważna niż w filmie. Niski chłopak z motocyklowego gangu Kanedy nazywa się Kai, jego imię w filmie padło tylko jeden raz, można je było przeczyć.

Nezu wyraźnie kogoś przypomina.

Nezu jest ludzko podobny do szczura. Jego wygląd został dopasowany do jego charakteru. W komiksie otrzymuje on przewisko, film jednak si

Dlaczego Tetsuo zmienił się w żywą masę?

Złożyło się na to kilka czynników. Po pierwsze, dopóki zdrowie psychiczne Tetsuo nie na to pozwalało, mógł on się woli zachować normalny stan, gdy jego równowaga psychiczna stawała się coraz bardziej zachwiana, przesławał sobie z tym radzić. Po drugie, pomimo że sam nie zdawał sobie z tego sprawy, w znacznym stopniu pomagały mu leki, które otrzymywał od naukowców. Po trzecie, gdy wciąż rosnąca moc musiała znaleźć jakieś ujście z umysłu Tetsuo, skupiała się na najbliższym obiekcie, czyli na jego ciele.

Dlaczego zaczęło się to od jego ramienia?

Moc znalazła ujście w najsłabszym punkcie Tetsuo, czyli tam, gdzie był ranny. Najsłabszy punkt materii, na którą działa jakaś wewnętrzna siła pęka najszybciej.

Akira's Club

Wydawnictwo Kodansha, które jest japońskim wydawcą Akiry, opublikowało art-book, cały poświęcony Akirze. Ma on 261 stron, na których znajdują się ilustracje i trochę kartek pocztowych. Główną częścią albumu jest kolekcja wszystkich okładek, które pojawiły się w Young Magazine, na którego łamach Akira był publikowany. Niestety, większość z okładek jest czarno-biała.

Już to gdzieś widziałem.

Prawdopodobnie niektórzy z Was zauważyli w telewizji, na wideo bądź w kinie coś związanego z Akirą, oto przykłady:

Film "Sliver" w mieszkaniu kodera komputerowego na ścianie wiszą wydruki z magazynu, choć niewiele można na nich zauważyć.

Teledysk Michaela Jacksona "Scream" w pewnym momencie teledysku pokazany jest ekran, na którym na krótką chwilę pojawia się scena z Akiry, widać wtedy Tetsuo wypadającego ze szpitalnego gmachu.

"Robocop 3" - jest to bardziej związane z autorem Akiry niż z samą animą. Jeden z wrogów Robocopa nazywa się Otomo, ale jest to przypadek. Skądinąd znany autor komiksów, Frank Miller jest fanem Katsuchiro Otomo i jego dzieł. Właśnie Miller napisał scenariusz do trzeciej części Robocopa.

Akira live-action

Producent filmowy, wytwórnia Tri Star planowała zrealizować hollywoodzką adaptację anime. Oczywiście taki film wymagałby olbrzymiego budżetu, a ryzyko, że inwestycja nie przyniesie oczekiwanych zysków, było zbyt duże. Zamiany skróciły się na podliczeniu kosztów, między innymi efektów specjalnych. Na szczęście

na razie to koniec, jeżeli będziecie chcieli więcej (a z pewnością tak będzie), do Akiry jeszcze wróćmy. Informacji na ten temat jest bardzo dużo, podobnie odbiorców. Piszcie o swoich uwagach, swoich spostrzeżeniach i problemach: pomożemy do widzenia.



CZARODZIEJKA Z KSIĘŻYCA SAILOR MOON

czyli Sailor Moon po polsku!

Nikogo z Was chyba nie zdziwi, jeśli powiem, że Ziemia po raz kolejny stała się obiektem pożądania złych i nieszczycielskich mocy. Dokładniej rzecz ujmując, ową złą jednostką jest niejaka Księżniczka Kaguya - zimna i wyrachowana persona, mająca zamiar zamienić całą planetę w jedno wielkie lodowisko do jazdy figurkowej, dla siebie i swojej śnieżnej armii. Oczywiście Ziemia nie, a zwłaszcza mieszkańcy Tokio, przerabiali już podobną sytuację wiele razy, a poza tym nie mają się czego bać (?!), gdyż w naszym świecie na strazy porządku i miłości stoją Wojowniczkki - piękne, odważne i gotowe do największych poświęceń w imię tego co piękne i ujęte.

Jeśli, jeszcze nie wszyscy skojarzyli o czym mówię, śpieszę z wyjaśnieniami: chodzi oczywiście o pierwszą spożyczoną animę z przeznaczeniem na polski rynek video - Bishojo Senshi Sailor Moon S - The Movie! Nie śpijcie, ta chwila już nastąpiła!

Historia pewnego marzyciela

Kakeru - młody (i przystojny!) mężczyzna, zawsze marzył o tym aby zostać kosmonautą - aby pomknąć ku gwiazdom, zobaczyć błękitną planetę w całej okazałości, wyjść na spotkanie cudownej przygodzie i - poznać Księżniczkę Kaguyę. Należy jednak dodać, że Kakeru jest niepoprawnym fantazją i swego czasu stwierdzając, że na Księżycu mieszka bogini - publicznie się skompromitował. Ale to nie było przyczyną odrzucenia jego kandydatury na członka załogi promu kosmicznego (podobnie jak to, że jest bliźniaczko podobny do Haruki), powód był inny. I w sumie bardzo prozaiczny - Kakeru miał chore serce. Był zbyt słaby, aby wytrzymać podróż poza atmosferę Ziemi. Niemniej jednak jego miłość do ciała niebieskiego nie zniknęła, a jego wiedza pozwoliła mu na zajęcie się studiowaniem nieba.

Kakeru podjął pracę w Obserwatorium Agencji Rozwoju Badania Kosmicznych i od tego czasu spędzał długie godziny przy swoim potężnym teleskopie na obserwacjach wszelkich aktywności na sklepieniu niebieskim, aż w końcu pewnego razu...

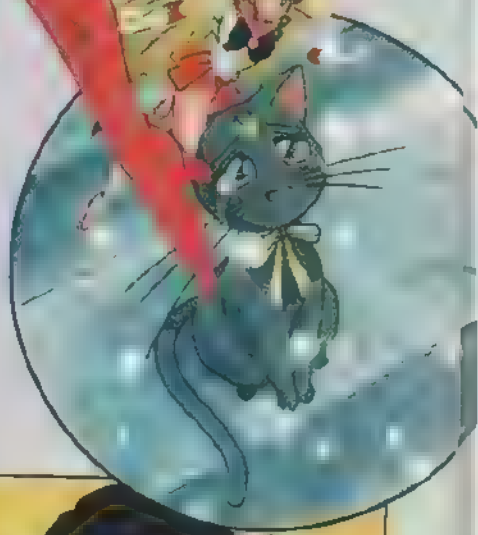
Kryształ

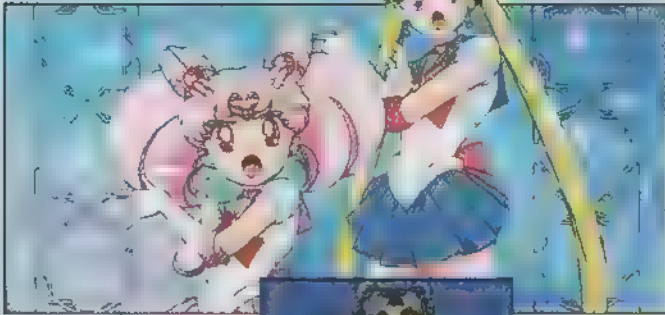
Kakeru dostrzegł spadający z nieba meteoroid. Gdy tylko ujrzał ognistą kulę mknącą ku powierzchni, czym prędzej wskoczył do samochodu i pojechał w miejsce uderzenia. Oczywiście okazało się tam, że meteoroid jest w rzeczywistości dziwnym kryształem, emanującym tajemniczą energią. Jeszcze dziwniejsze

w tej całej sprawie było to, że owe zjawisko nie zostało zauważone przez żadne inne stacje badawcze na świecie - jakby go w ogóle nie było. Kakeru zapewne pomyślał wtedy, że ma duże szczęście, iż to właśnie jemu udało się dokonać tego odkrycia, nie wiedział jednak jeszcze że zabierając kryształ do domu ściągnie na siebie masę kłopotów.

Wojowniczkki

Tymczasem nasze dzielne wojowniczkki nie zdając sobie sprawy z nadciągającego kataklizmu, cieszą się życiem. Usagi i Chibi Usa spacerują z Luną i Artemisem po centrum Tokio. Usagi jak zwykle objada się smakołykami tucząc swoje tłuste ciało i z zachwytem wlepia oczka w wielki ekran, na którym trwa transmisja z przygotowań do lotu kosmicznego na Księżyc. Nie jest to jednak zwykły





Mimo iż tych dwoje łączy gorące, szczerze uczucie, Luna zauważa, że coś tu jest nie tak. Rozgoryczony swoim "kalectwem" Kakeru nie okazuje wystarczającego entuzjazmu dla sukcesów Himako, poza tym sprawy nie ułatwia fakt, że oboje patrzą na świat z

łot na Księżyc, gdyż w tym przedsięwzięciu ma wziąć udział Japonka - Himako Hayotake. Ach! Żeby tak poecieć na Księżyc z Mamoru...! ...Ten sielankowy obrazek mógłby trwać wiecznie, gdyby nie to, że w pobliżu znajduje się zawsze czarna Luna, która i tym razem przypomina Usagi o obowiązkach czekających w szkole. W końcu są to ostatnie farsie z mowy Usagi w podstawówce! No cóż, zima to piękna pora roku, ale ma ona to do siebie, że jak się chodzi boso po ulicy w czasie mrozu, to można się łatwo przeziębć. I tak właśnie stało się tym razem - nieco osłabiona pierwszymi objawami choroby Luna postanawia wrócić do domu sama, mimo iż zakochany w niej po uszy Artemis proponuje jej swoje towarzyswo. Ta decyzja również okazuje się brzemienne w dosyć dramatyczne skutki, gdyż nasza księżycowa kotka przechodząc przez jezdnię nagle słabnie i mdleje. Spod kół nadjeżdżającego samochodu, dostownie w ostatniej chwili, ratuje ją pewien młody człowiek o imieniu... Kakeru.

Miłość Luny

Kakeru zabiera Lunę do siebie - czuwa nad nią tak długo, aż ta odzyskuje siły. Luna jest do głębi wzruszona zachowaniem Kakeru, nieznajomego, który zaryzykował dla niej życie. Uczucie wdzięczności Luny wobec swojego wybawcy przeradza się wkrótce w najprawdziwszą miłość - uczucie, którego moc była dotąd Lunie nieznana. W głowie Luny rodzi się marzenie, aby przyjąć postać ludzką i móc stać się towarzyszką Kakeru... niestety cechą wielkich marzeń jest to, że aby się spełniły, trzeba czegoś więcej niż tylko chęci.

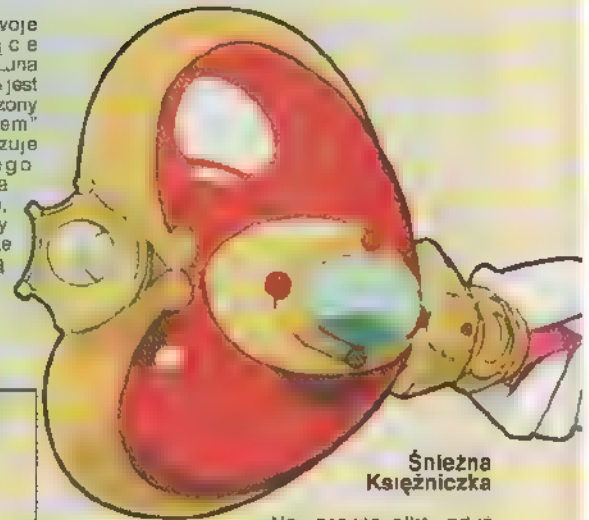
Kakeru i Himako

Po roku nieobecności do Japonii wraca Himako i okazuje się, że nasza dzielna kosmonautka jest starszą znajomą Kakeru - wyśnionego bohatera Luny

Ta mała osobka z półksiężycem na czole to właśnie Luna

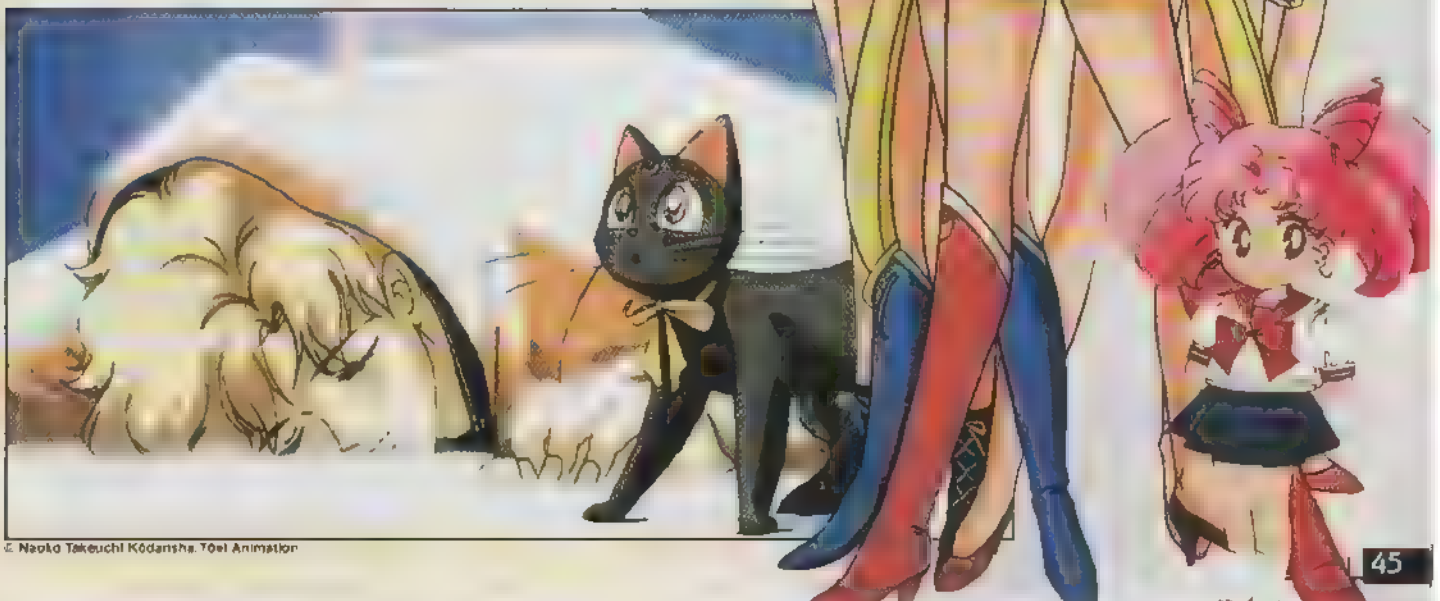


przecwnych punktów widzenia - gdy o Kakeru można powiedzieć, że jest niepoprawnym romantykiem ("swoi" meteoryt nazwał Śnieżna Księżniczka Kaguya) i nie rokującym żadnych nadziei na "poprawę" marzycielem, percepcja rzeczywistości Himako estrealistyczna dla niej Księżyc to tylko obiekt badań (jak zarzuca jej Kakeru), o!a!o niebieskie, a wywody Kakeru na temat Księżniczki Kagui są zupełnie bzdurą. Czy zatem ta dwójka ma szansę na porozumienie? Jak zwykle odpowodzi na takie pytania pojawiają się w sytuacjach ekstremalnych, gdy zdarza się coś niezwykłego i gdy trzeba liczyć na pomoc przyjaciele. Taką sytuacją staje się nagle pogorszenie stanu zdrowia Kakeru. Nikt sobie jednak nie zdaje jeszcze sprawy, że za chorobę Kakeru odpowiedzialny jest tajemniczy kryształ, należący do



Śnieżna Księżniczka

No, prawie nikt, gdyż Śnieżna Księżniczka Kaguya ma zamiar zamienić Ziemię w piękny lodowy świat i raczej nie zapowiada się na to, aby w najbliższym czasie (ani też dalszym) zmieniła swoje plany. Kaguya postanowiła zamrozić ludzi i wszystko co żyje, nie może jednak dokonać tego bez swojego kryształu, który przypadkiem upuściła gdzieś nad Japonią. Oczywiście znaleźć go kryształu jest tylko kwestią czasu, nie mając go Śnieżna Księżniczka bynajmniej nie poprzestaje na czekaniu, lecz toczy regularną wojnę





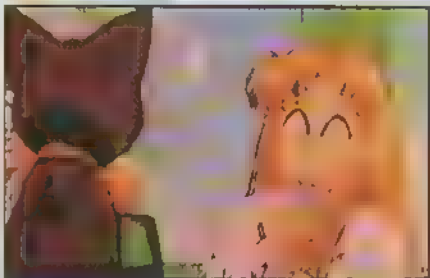
Pr. p. w. k. s. w. s. i. c. o. a. i. n. e. l. y.



Pr. m. u. g. e. z. i. g. p. o. c. a. u. n. e. k. u. y.



Pr. t. r. z. e. d. i. e. l. u. n. a. w. s. z. k. u.



Pr. o. w. a. r. i. e. t. s. a. g. h. e. r. k. i. t. e. k.



z mieszkańcami, a zwłaszcza mieszkankami naszej planety. W walce i zamrażaniu, wszystkiego wokół pomagają Księżniczce jej wierni Śnieżne Tancerki, których ma w swojej służbie całe setki. A zatem jasne jest, że do finałowego starcia dojść musi w końcu taka, jest rola naszych Woźniczek. A jaki będzie finał tej wojny i losów naszych bohaterów? O tym (i o wielu innych rzeczach) najlepiej przekonacie się sami, kupując kasety ze spolszczoną wersją pełnometrażowego filmu: Sailor Moon S!

Anime po polsku!

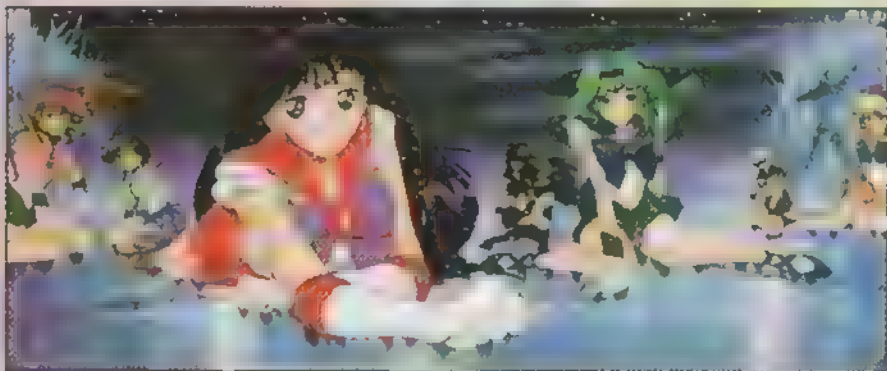
Sailor Moon S - The Movie, to anime, która powinna spodobać się wszystkim fanom tej, sympatycznej serii. Oczywiście fakt, że pozycja ta została opracowana w wersji polskiej jest za nią nie do pobicia i chyba tego udowodnić nikomu nie muszę? Ponadto czeka Was kilka innych niespodzianek, ot jak na przykład poprawek w tłumaczeniach tekstów, ataków i transformacji. Nie będzie już nieszczęsnego "Grochu i fasoli", "Mydła powidla", Bunny i Czarodziejek - zamiast tego będą natomiast oryginalne imiona, nazwy Sailor Senshi, Stare i niedokładne tłumaczenia zastąpi teraz: "Ks.ężycy wypr. e. l. Mydła n. y. c. e. s. z. c. z. ", "Usagi Tsukino" (a nie - Bunny) itd. itp. Najlepiej sami obejrzyjcie i się przekonajcie osobom, które czuwały nad spolszczeniem filmu należą się brawa. Oby tak dalej! Nie musicie się jednak zbyt przejmować - klimat opowieści pozostał, między innymi dzięki temu, że pomysłał o takich "drobiazgach", jak odpowiedni dobór osoby czytającej teksty, to znaczy braku zmian pod tym względem, gdyż w roli lektora obsadzono (podobnie zresztą jak w serialu emitowanym w tv) panią Danutę Stachyrę. Większość z Was z pewnością przyzwyczaiła się do miłego głosu pani Danuty i zapewne wielu ucieszy ta informacja. Pragnę jednak dodać, że nie cała anime opracowana została w wersji

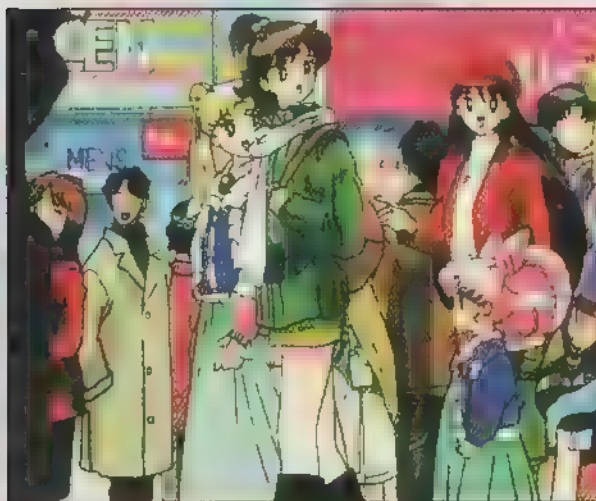
z lektorem, na początku i końcu filmu (czyli tam gdzie słyszymy miłe dla ucha przeboje), pojawiają się napisy! Tak. O to właśnie chodziło! to bardzo miłe, że polski wydawca pomyślał również o tym. Jeszcze raz wyrazy uznania.

Jakieś wady? No cóż, nie ma rzeczy doskonałych. Jednakże pragnę zaznaczyć, że drobne niedociągnięcia, o których tutaj wspomnę, w żaden sposób nie wpływają na jakość odbioru całości (no chyba że ktoś posiada w domu wysklejkasę).



sprzęt do "kina domowego" (jest przyzwoity, do jakości, którą zapewnić może jedynie DVD lub Laserdysk - wtedy w ogóle system VHS może być uznany za przżytek). Ścieżka dźwiękowa jest tylko częściowo nagrana w stereo, gdy musicie słyszeć na dwóch kanałach, dialogi tylko z jednego, ale edytnie wtedy, gdy dysponujemy odpowiednim sprzętem stereo (stereofoniczny magnetowid, telewizor, oryginalna kaseeta itp.) - na "klasycznym" (czytaj nie stereofonicznym) powyższy problem znika, gdyż tak czy owak nie jesteśmy w stanie osiągnąć pewnych efektów. Poza tym, to już chyba wszystko. Uff! Po strachu.





Nie dajcie się
nabrać, ten ubrany
w czerwono
jęmność, to
Taxido



Miejmy nadzieję że w niedalekiej przyszłości
doczekamy się kolejnych spośszeń swych
kochanych anime. miejmy nadzieję i... walczy
o to

I co jeszcze?

Jeszcze mało?! No to dodam że Sailor Moon S -
The Movie, jest wersją oryginalną (z japońskim
dubbingiem i ścieżką dźwiękową) oraz pełną i nie
cenzurowaną. Niby drobiazg (!?) a co oży. Poza
tym w tej właśnie części będziecie mieli okazję
zobaczyć kilka nadzwyczajnych rzeczy, na
przykład Usag bez kitek (profanacja!), Taxido
w przebraniu Świętego Mikołaja i Lunę w ludzkiej
postać... reszta jest legendą

Podsumowanie

Długo oczekiwana chwila... jeszcze do niedawna
nie zdawałem sobie sprawy jaka to przyjemność
wziąć do ręki oryginalną kasetę ze spośszoną
anime. Mam nadzieję, że wrażenie to będzie
towarzyszyło Wam wszystkim za każdym razem,
gdy wstawicie na półkę nową pozycję anime lub



Ach, tak polecić z Mamoru na księżycu! Jakież to romantyczne!

mang. To naprawdę miłe uczucie i wierzę że
będziemy mieli więcej takich okazji. że rynek
mangowy w Polsce stanie na własnych nogach
i że będzie dostarczał wszystkim rodzimym faniom



A... ulaj zdżwiona wo, owierczka Księżniczki Kagu - Śn wana
Tancerka.

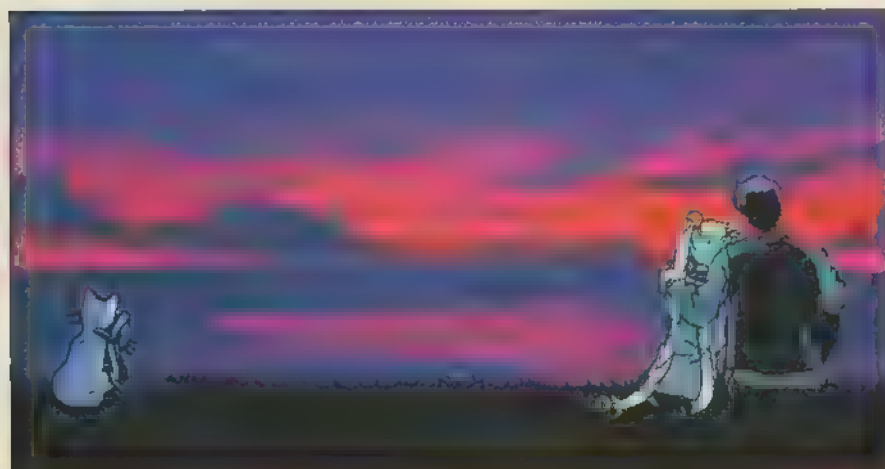


wciąż nowych powodów do radości
Pozdrowienia dla wszystkich Sailormaniaków od.

Mr Jedi



Produkcja: Naoko Takeuchi/Kodansha/Tôei
Ani maton
Wersja polska: Planet Manga
Dystrybucja: Planet Manga
Reżyseria: Hiroki Shibata
Scenariusz: Sukehiro Tomita
Czas: 60 minut
Dzwolione bez ograniczeń



Ankieta "Kawaii" A.D. 1998 - Wyniki

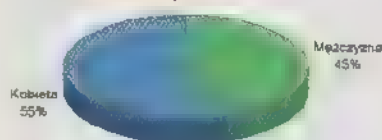
Zgodnie z przewidywaniami, czytelnik "Kawaii" jest w wieku od 10 do 20 lat. Młodsze dzieci nie są w stanie zrozumieć tych "bajek", a rodzicom ich treść wydaje się nieodpowiednia. Ludzie dorosli rzadko mają czas i ochotę na oglądanie jakichkolwiek filmów animowanych.

Wiek czytelników



Manga i anime są rozrywką mieszkańców głównie średnich i dużych miast. Jest to związane z lepszą dostępnością i większym otwarciem na świat. Im mniejsza miejscowość, tym nietypowe zamieszkania stają się bardziej uciążliwe.

Płeć czytelników



Wykształcenie



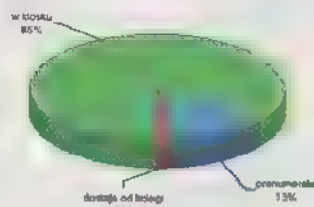
Większość czytelników "Kawaii" nie zakończyła jeszcze procesu edukacji i dlatego pytanie o wykształcenie nie miało zbytniego sensu. Z niskiego odsetku uczniów szkół zawodowych, można jednak wnioskować, że prawie każdy fan mangi i anime będzie miał w przyszłości średnie lub wyższe wykształcenie. Związane jest to z koniecznością posiadania sporej wrażliwości i inteligencji potrzebnej do zrozumienia sztuki japońskiej.

Dosyć spory odsetek osób, które mają problemy z nabyciem "Kawaii" sugeruje konieczność niewielekiego podniesienia nakładu. Potwierdza to

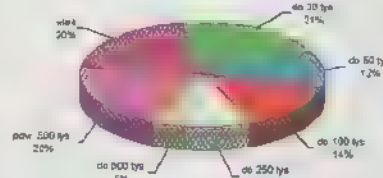
Jak często kupujesz Kawaii



W jaki sposób wchodziś w posiadanie Kawaii



Gdzie najłatwiej kupić "Kawaii"?



Dostępność Kawaii



równomiernie rozmieszczenie tych osób zarówno na wsi, jak i w małych i dużych miastach

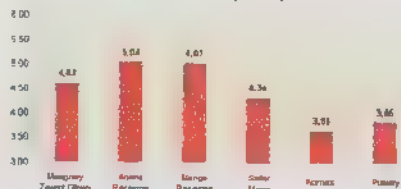
8. Oceny działów

Mangowy zawrót głowy: 4,62 - jeden ze średnio ocenianych działów. Większość ocen znajdowała się w przedziale 4-5, a chęć zmiany objętości wyraziło blisko 7% ankietowanych - ze znaczną przewagą osób domagających się poszerzenia rubryk.

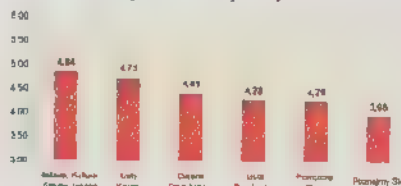
Anime: Recenzje: 5,04 - trzecia najlepsza ocena średnia. Bardzo dużo czytelników ocenia ten dział jako bardzo dobry, a aż 17,5% z nich pragnęło jego poszerzenia.

Manga - Recenzje: 5,09 - podobnie jak wyżej, ale

Oceny Średnie Rubryk Stałych 1



Oceny Średnie Rubryk Stałych 2

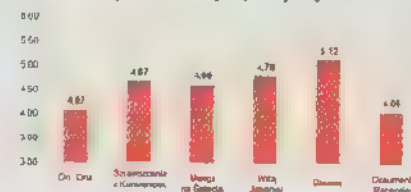


aż 21,6% czytelników chce poszerzyć tę rubrykę

Sailor Moon: 4,34 - niezwykle kontrowersyjny dział. Bardzo wiele osób twierdzi, że jest to jedyny powód, dla którego kupują "Kawaii", ale aż 10% ankietowanych deklaruje, że tę część czasopisma nie czyta. 22,7% osób chce poszerzyć tę rubrykę, a blisko 6% kategorycznie domaga się jej likwidacji lub zmniejszenia.

Komiks: 3,66 - część "Kawaii", która otrzymała najniższą notę. Prawie wszyscy Czytelnicy

Oceny Średnie Rubryk Sporadycznych 1

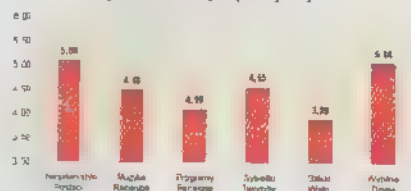


proponują likwidację lub kompletną modernizację tego działu. Ocena byłaby sporo niższa, gdyby znaczna część ankietowanych nie rezygnowała z prawa głosu w miarę tolerancji dla ewentualnych upodobań "współczytelników".

Plakaty: 3,85 - komentarz będzie krótki: pomysł rewelacyjny, wykonanie gorsze. Znikomy procent ankietowanych wyraża całkowitą dezaprobatę dla tego działu. Jednakże spore zastrzeżenia budzi jakość publikowanych plakatów. Jako przykład dobrego smaku najczęściej podawano numer 11 "Kawaii" (czerwiec 98). Chodziło zapewne o oryginalne plakaty z anime, a zatem o to one!

Historia [i.] Japonii: 4,84 - rubryka oceniana dobrze i bardzo dobrze. Wydaje się dobrze wyważona i trafiająca w gusta większości

Oceny Średnie Rubryk Sporadycznych 2



czytelników. Reaktywne niskie oceny średnie są związane z brakiem zainteresowania części osób "tematami ogólnojapońskimi", a jedynie tamtejszymi animacjami i mangą.

Lista Kawaii: 4,72 - bez komentarza

Galeria Czytelników: 4,41 - generalnie jest lubiana, ale często proponowano lepszą selekcję prac czytelników lub rzadsze ukazywanie się rubryki. Świadczy o tym wysoki odsetek osób, które chciałyby poszerzenia tego działu - blisko 11%.

Lista Przebojów: 4,28 - raczej mało ciekawa, a popularności nie dodaje, a stałe utrzymywanie się na pierwszym miejscu Sailor Moon. Według sporej części czytelników, można przeznaczyć to miejsce na bardziej ciekawe rzeczy.

Pomocna Dłoń: 4,26 - dział często określany jako siedlisko fanów Sailor Moon. Niska ocena wiąże się z małym zainteresowaniem tymą materią. Większość osób nie ma ochoty sprzedawać swoich zbiorów, a monotoność rubryki potrafi być nużąca.

Poznajmy się: 3,96 - jak wyżej. Często sugerowano połączenie obu działów i ograniczenie ich

objętości. Negatywnie św. adczy także liczba osób zainteresowanych powiększeniem lub likwidacją rubryki. W obu przypadkach ich odsetek nie przekracza 9%.

On i Ona 4,07 - wiele osób nie kojarzy tego działu CI, którzy go jednak pamiętają, deklinują sugerują powiększenie rubryki.

Konwenty i wywiady 4,67 - generalna opinia jest bardzo pozytywna, ale zdarzyło się kilka przypadków uznających teksty trafiające do tej rubryki jako egoistyczne i bałwochwalcze.

Manga na Świecie 4,60 - bez komentarza.

Witaj Japonio! 4,78 - patrz Historia, Kultura i Sztuka Japonii.

Słownik 5,12 - niespodziewanie, Słownik i w szczególności sekcja japońskiego była rekordy popularności. Najwyższa średnia, na większy odsetek ocen celujących i olbrzymie grono osób wyrażających chęć powiększenia działu dobitnie świadczy o potrzebie usystematyzowania i ukazywania się Słownika i drastycznego powiększenia jego objętości. W porządku. Wasze życzenie zostanie spełnione!

Dokument Recenzje 4,05 - dobry dział, nic nie zmieniać.

Charakterystyki postaci 5,09 - bardzo pożądany, ale pojawiają się opinie, że zbyt często opisuje Sailor Moon. Jednakże są one przytłaczane sądami przeciwnymi.

Muzyka Recenzje 4,48 - dobry dział, można troszkę poszerzyć.

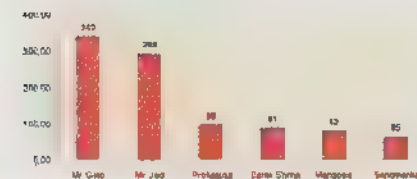
Programy - Recenzje 4,10 - spora część czytelników nie posiada komputerów i omiata oni te strony, ale ci, którzy interesują się również informatyką, cenią sobie dział o tej tematyce.

Sywetki Twórców 4,55 - dobry dział, można troszkę poszerzyć.

Sztuki Walki 3,89 - według wielu, miecze i inne japońskie narzędzia do zabijania mają bardzo niewiele wspólnego z mangą i anime (!!) Wynika to zapewne z przewagi płci pięknej wśród odbiorców "Kawai".

Wybitne Dziewięć 5,06 - bardzo pozytywnie odbierany dział. Doskonale prowadzona rubryka powinna być według 14% ankietowanych poszerzona.

Ulubieni Autorzy



Ulubieni Autorzy Mr. Gato, Mr. Jedi i cała reszta. Profuzjusz jest za swoje odważne wypowiedzi ścigany przez całą armię czytelników i nie pomoże mu nawet spore poparcie.

Ocena ogólna

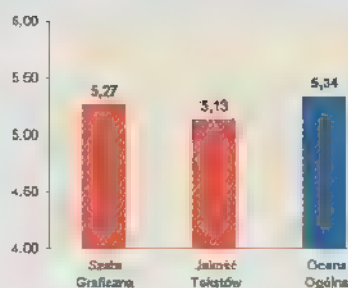
Grafika: 5,27 - po ostatniej poprawie jest oceniana pozytywnie, nawet przez największych sceptyków.

Teksty: 5,13 - przez jednych traktowane jako profesjonalne, przez innych jako dziecinne i naiwne. Zawierają humor opisywany jako sztuczny i naciągany, albo jako genialny i błyskotliwy. I bądź tu mądrym.

Ogółem: 5,34 - dominują dwie opinie: genialne i dobre, ale mogłoby być lepiej.

Proponowane mangi i anime: bardzo duży rozmiar

Ocena Kawaii



Jedyną częścią, pojawiającą się propozycją jest Sailor Moon, a niektóre osoby wypisują te dwa słowa na każdym wolnym fragmencie powierzchni. Żeby nie być gołosłownym, przytoczę kilkanaście tytułów (kojność bez znaczenia): Oh My Goddess!, X-Files, Bzzz, Orion, Rob'n Hood Tekken, Otaku no Video, GITS Akira, Gunsmith Cats, NGE, Sailor Moon, Spawn, Ani-Mayhem, Lady Oscar.

11 Proponowane działy

Komiks na Świecie 50,25% - ledwie przekraczając próg 50% popularności, nie może liczyć na szybkie pojawienie się na łamach "Kawai".

Czy Jesteś Za Powstaniem Działu "Komiks na Świecie"?



Japońscy Mistrzowie Kina 58,27% - spora grupa osób uważa ilość informacji o Japonii za co najmniej wystarczającą i dlatego ta rubryka mogłaby pojawiać się bardzo rzadko.

Literatura Recenzje 69,39% - dosyć spore poparcie sugeruje sens sporadycznego pojawiania się działu.

Czy Jesteś Za Powstaniem Działu "Japońscy Mistrzowie Kina"?



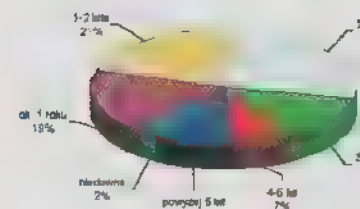
Szkola rysowania 91,98% - niesamowity odzew. Praktycznie każdy ankietowany wpadał w nieopany zachwyt przy tym punkcie. Przytłaczająca większość czytelników nie chce słyszeć o niczym innym, jak tylko o stałym pojawianiu się Szkoły Rysowania na łamach "Kawaii". I lepiej, żeby zajmowała przynajmniej połowę objętości (hmm, połowę to może nie, ale w najbliższym czasie zastąpi komiks Silver Eye - dop. Jedi).

Propozycja Kaendarz świat zapowiedzi, konwertów, erotyka, kuchnia japońska, oryginalne plakaty, ongami, twórcy "Kawaii" (w tym rozebrane zdjęcie Mr. Gato), wznowienie "Kawaii" nr 1 (bardzo częsta sugestia).

Fani:

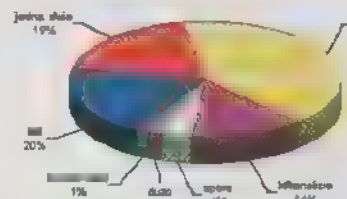
Zdecydowana większość fanów anime i mangi ma z tematem styczność od około 2 lat.

Fanem Mangi i Anime Jesteś Od



Aż 41% ankietowanych uważa się za otaku. Niestety większość z nich ma kontakt z kulturą japońską od kilku miesięcy, a ich zbiory mangi i anime można zazwyczaj policzyć na palcach jednej dłoni. Osoby, które interesują się tematem dłuższy czas, zgromadziły spore kolekcje i twierdzą, że prawdziwym otaku można być jedynie w Japonii.

Czy i ile Mangi i Anime Posiadasz?

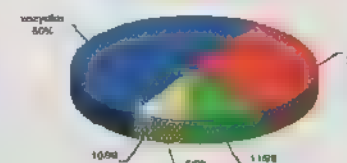


Zdecydowana większość ankietowanych nie posiada więcej niż kilkanaście oryginalnych egzemplarzy swoich ulubionych anime. Na pewno jest to związane z zasobami finansowymi, ale także z dostępnością na polskim rynku. Świadczy o tym znaczna liczba próśb o podawanie adresów sklepów, fanclubów i firm wysyłkowych zajmujących się anime i mangą.

Aż 82% ankietowanych czyta "Kawai" od samego początku. Może to świadczyć o nasyceniu rynku, bądź o słabej aktywności marketingowej.

Czy zamierzasz nadal kupować "Kawai"? - rzeczywiście grupę pytanie. Mimo nieco obscenicznej formy odpowiedzi, oczywiście było, że nikt nie odpowie "nie". Po pierwsze ze

Który Numer Kawaii Podobał Ci Się Najbardziej?



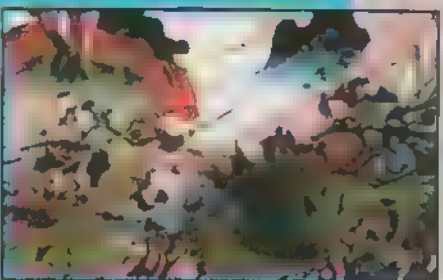
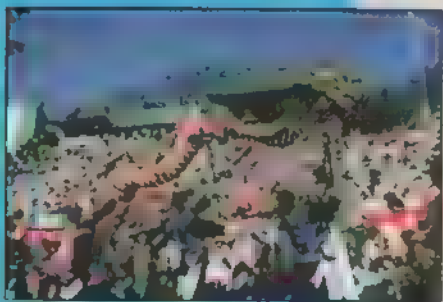
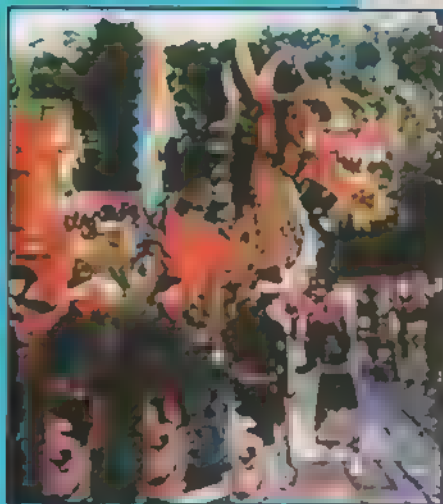
względem na brak tego typu wydawnictw na rynku, a także dlatego, gdyż osoby, które nie mają ochoty dalej czytać "Kawaii", nie wypełniłyby ankiety.

J ublony numer najwięcej odpowiedzi brzmiał, wszystkie. Bardzo ceniony jest nr 1 ze względu na sentyment, obszerny materiał o Sailor Moon, grubą okładkę, naklejkę i wiele innych powodów. W wielu listach pojawiała się opinia, że z czasem "Kawai" staje się coraz lepsza. Oponowały temu osoby, które twierdziły, że gdzieś zapodział się nastrój i klimat nr 1 na rzecz zimnego, suchego profesjonalizmu.

Opracował:

Lukasz Nowak

ŚWIĘTA JAPONSKIE - PAŹDZIERNIK



U nas już jesień. Zaczynają powoli żółknąć liście. Wszyscy, którzy mają (podobno wątpliwą) przyjemność uczęszczania do placówek zbiorowego kształcenia, wyszli już pewnie z powakacyjnego szoku i zdążyli się zaadaptować do szkolnych warunków. W Japonii październik jest na swój sposób miesiącem wyjątkowym. Jest chłodniejszy od upalnych miesięcy letnich, a jednocześnie cieplejszy od nadciągających dni zimowych. Jest jednym słowem ani za zimny, ani za gorący. Tak w sam raz. Należy bez wątpienia do miesięcy tzw. "luksusowych". Ze świąt obchodzonych w całym kraju znalazłem tylko jedno. I właściwie nie jest to święto, ale tego nonarodowy festyn zwany Taiku no Hi będący upamiętnieniem otwarcia Igrzysk Olimpijskich (przypominamy Tokio - 1964 r). W sumie jest to po prostu Dzień Sportu. Cała reszta to święta i uroczystości lokalne - po części świeckie, po części związane z kultem lokalnych bóstw.

7-9.X - OKUNCHI MATSURI - jest to festiwał świątyni chramu Suwa. Podobno pierwsze jego obchody odbyły się w 1634 r. Świątynia Suwa jest uznawana za храм szczególnie ochraniający Nagasaki i jego mieszkańców. Ciekawym obyczajem (będącym preludium festiwalu) jest publiczne obżeranie swoich domostw przez mieszkańców wybranych kwartałów. Podobno (tak podają źródła), można sobie obejrzeć dowolne mieszkania, wraz z ich zawartością. Zwyczaj ten wywodzi się z okresu Tokugawów, gdy na cenzurowanym byli wszyscy podejrzani o wyznawanie chrześcijaństwa. Wtedy to właśnie domostwa Nagasaki (jako jednego z centrów tej religii) stały otworem, aby każdy mógł się przekonać, że nie ma w nich niczego, co wykraczałoby przeciwko prawu (krucyfiksów lub świętych obrazów). Główne ulice Nagasaki są pełne festiwalowych pochodów i imprez, z których wyróżnia się tańce chrześcijańskiego smoka. W celu stworzenia atmosfery ogólnej zabawy wszystkie okoliczne domy są bogato dekorowane. Między budynkami ustawiane są podesty, na których uliczni zong'erzy i magicy zabawiają tłum. Słowo "okunchi" pochodzi od określenia dziewiątego dnia, dziewiątego miesiąca wg kalendarza księżycowego, który jest uznawany za tradycyjny dzień rozpoczynający festiwałe jesienne.

MARIMO MATSURI - (9-10.X) - ma miejsce nad tradycyjne tańce Ainów (9.X), po których następuje ceremonia wrzucenia "marimo" (chyba rodzaj naszej Marzanny) do wód jeziora.

12.X - OESHIKI w klasztorze Kegami Hommji. Jest to święto upamiętniające śmierć mnicha Nichirana, założyciela buddyjskiej sekty Nichiren. W tym dniu tysiące wiernych przynoszą do świątyni wiekie latarnie zwane mando. Akompaniują temu łoskot płaskich bębnów. Przy tej okazji chciałbym Wam przybliżyć nieco postać Nichirena. Głoszony przez niego buddyzm nie był czystą formą tej religii. Na równi traktował on pisma buddyjskie, wierzenia jadowe, wierzenia

shinto. Zważając inne sekty nie szczędząc im obieg. Obrywało się również oficjalnym władzom i doktrynom uznawanym za kanoniczne (tzw. tendai). Najpierw wygnano go z klasztoru Hiei, gdzie pozostał po sobie opnie gbur i pieniacza. Gdy zaatakował rządy bakufu został skazany na wygnanie. Po powrocie zgromadził wokół siebie rzeszę zwolenników. Gdy przepowiedział najeźdy mongolskie, został uznany za szpiega i skazany na



śmierć. Podobno uratował go cud. Podanie mówi, że gdy prorok ukląkł i odsłonił kark, z nieba spadła ognista kula, która zdruzgotała wzniesiony już miecz i poraziła ramię kata. Uznano to za objaw gniewu bogów i wysłano gońca do Kamakury, by oznajmił, jak się rzeczy mają. Gонец miał się w drodze z innym posłańcem, wiozącym uniwersum Nichirena, bowiem regent miał jakoby sen, który nakazał mu uwolnić więźnia. Nichiren zakończył życie na zboczach Fuji, gdzie osiadł na stałe. Na zakończenie dodam jedynie, że o fanatyzmie jego zwolenników może świadczyć fakt, że podczas "krucjat" dotarł aż na Syberię.

15.X - druga część sezonu połowów ryb za pomocą kormoranów w Gifu. Metoda ta wywodzi swoją tradycję od 8 wieku n.e. Wiosze wyruszają na wodę w towarzystwie wyspecjalizowanych rybaków, posiadających po kilka kormoranów. Noce muszą być bezksiężycowe, aby ryby dały się zwaćć baskiem pływającego na dziobie kaganka. Kormorantom, aby nie polowały złowionych ryb zakłada się na szyję metalowe obręcze.

HIMATSURI - zwany również Festiwalem Ognia - (22.X) - jeden z najwspanialszych festiwali października. Pochodnie długości 8 do 15 metrów są ustawiane po obu stronach drogi wiodącej do świątyni Yuki. Są zapalane po sygnale obierającym festiwal. Jwierzaniem festiwalu jest parada dwóch małych świątyni po ulicach przyległych do kompleksu świątynnego.

17.X - WIELKI FESTIWAL ŚWIĄTYNI TOSHOGU W NIKKO (posiada podobnie jak połowy za pomocą kormoranów brała bliźniaka z 18 maja) - głównym punktem festiwalu jest tzw. "sennin-gyoretsu" czyli procesja tysiąca ludzi. Biorą w niej udział tubylcy przebrani w szaty mnichów samurajów; piechoty z okresu Tokugawa wyposażeni w broń i akcesoria z tego okresu. W procesji niesiona jest mała świątynka, z którą orszak podąża do głównej świątyni.

22.X - JIDAI MATSURI - odbywający się w świątyni Heian w Kioto. Początki tradycji festiwalu są datowane od 1895 roku. Głównym wydarzeniem jest procesja ludzi przebranych w historyczne kostiumy z różnych epok.

To na tyle. Do miłego za miesiąc.

Darek Styrna

Bibliografia
JTB Books Tokyo 1978 "Japan"
Wojciech Nowak - "Japonia na co dzień" - "Stapis" Katowice 1997
L. Federic - "Życie codzienne w Japonii w epoce samurajów" - PIW 1971

SŁOŃCE, KASYNA I LALECZKI HINA

(Korespondencja własna z Monte Carlo)

Dla osób spędzających wakacje na terenie Polski temperatura rzędu -5°C w cieniu byłaby pewnie niemiłym zaskoczeniem wśród standardowo chłodnych, pochmurnych dni. Tam gdzie wyrzuciło nas na peron klimatyzowane wnętrza pociągu SNCF Nicea-Monako, była to podobno norma. Miałam wrażenie, że poruszam się w ciepłej, płynnej żupie. Zaczęliśmy zwiedzać od obiektów podrekrutujących bez których obejrzenia nie należy wracać do domu (wiadomo co się potem słyszy "Byłaś i nie widziałas?!")

Jpa! Upał i jeszcze raz upał! Z niemiłym wrażeniem parowania mózgu i wzrastającego odepnięcia włożyliśmy się ulóżkami Monako. Monte Carlo Kolejne zabijaki i kasyna przestały zupełnie robić wrażenie. Z zazdrością zaczęliśmy popatrywać na psy, które bez najmniejszego skrępowania siedziały bezczelnie pośrodku licznych fontann. W chwili gdy miało nadejść załamanie, na granicach miasta w miejscu gdzie zawracają płaki i słońce spada za horyzont, ujrzeliśmy coś, co przywołało pewne skojarzenia. Miało to wygładzone ściany akustycznej, jakie sławia się przy autostradach, ale mur zwieńczony był dachówką o na, wyraźnie, japońskim kroju. Zmobilizowałam reszki sił dotarłam do skrytej w zieleni betonowej bramy, za którą rozpościerała się ra-

niały kremowy kolor i mimo gęstej fakturki okazały się przyjemnie chłodne i sprężyste. Do kamiennej misy z wodą służącą do oplotowania rąk, z prostej bambusowej rynienki sączyły się kropelki wody. Obok wisiał fantastyczny w swojej prostocie czerpaczek na długim drążku. W salonie letnim, gdzie można było przyjmować gości podziwiając otoczenie czekała na nas dodatkowa atrakcja. W skromnej gablocie Muzeum Narodowe wystawiło jeszcze jeden dar przekazany w październiku 1996 r. panującemu w księstwie Monako Ranierowi III, Najprawdziwsze lalek Hina wykonane w manufakturze Ateka Fusik de Yame w prefekturze Fukuoka. O samych lałkach napiszę kiedyś więcej (zwłaszcza po tym co zobaczylam). Kilka zamieszczam na niezbyt doskonałych, bo robionych przez szybę zdjęciach. Precyzja wykonania figurki jest wręcz niesamowita. By w pełni docenić jubilerską cierpliwość ich twórców większość elementów powinno się zapewne oglądać pod mikroskopem. Wachlarze dam dworu się rozkładają. Miecze samurajów można wyciągnąć z miniaturowych pochew. Strzały łuczników mają najprawdziwsze upierzenie. Podróżne skrzynie zabezpieczono dziesiątkami precyzyjnie zacienionych węzłków. Miniaturowe wzory na szatach lalek świadczą o tym, że nawet materiały musiały być zaprojektowane i wykonane specjalnie do tego celu. Istnie cuda

Po lałkach przyszła kolej na sadzawkę, w której wszystkimi odcieniami czerwieni złota, bieli i czerni przyciągały wzrok karpie ko. Niby ryby, a owane jak małe koty. Wystarczyło uderzyć dłonią w powierzchnię wody i poruszyć palcami, by kilkanaście od razu wystawiło nad wodę rozwarłe pyszeczki w poszukiwaniu pokarmu. Spacer po ogrodzie zakończył się tyle gwałtownie, co szokująco. Bambusowy parkan nagle znikł w miejscu gdzie powinny być mostki, został zastąpiony znajomą faistą płytą eternitową. Za nią arogancko rozparły się dzwigi i betonowe konstrukcje. Z widocznych na zewnątrz pianów rozbudowy centrum Grimaldich wynikało, że jego teren może z czasem powiększyć się o obecną "siedzibę" ogrodu. Znikną strumyczki, bambusy, chatki Laleczki Hina powędrują do magazynów muzeum.

No i słusznie... Po co komu trochę spokoju, sztuki magii w hulaśliwym, śmierdzącym spalinami rozgrzanym asfalcie? Opuszczałam ogród z pochyloną głową. Temperatura i hałas ulicy boleśnie dały znać o sobie. Skończyły się czary, zaczynało się życie.

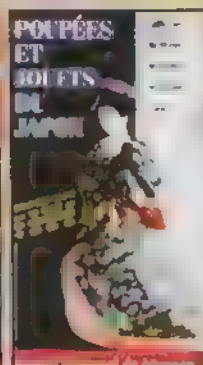
Schizuku-chan

P.S. Co z Ogrodem Japońskim we Wrocławiu?

Japoński ogród Monako położony jest (lub był) niedaleko plaży Larvotto przy Avenue Princesse Grace, ok. 80 minut marzu od centrum. Jest (lub był) otwarty cały rok od godziny 9.00 rano do zachodu słońca.



Gablota była być może skromna, ale zawierała obrazek w skrzydle przed gablotą. Jarek Styra na własnej osobie



Reklamówka wystawy lalek Hina



Upierzenie strzał tego staruszka, to najprawdziwsze pióra!

To nie była jakaś tam marna "podróż", ale najprawdziwszy kompleks całkowicie zaprojektowany i wykonany przez Japończyków. Jego działka to ponad 7000 m2 przy egających do skarpy opadającej do Morza Śródziemnego. Jest to prezent rząd. Japońskiego dla Księstwa Monako, a pod projektem podpisał się jeden ze znakomitych japońskich architektów-stylistów, pan Yasuo Beppu. Do wykonania kompozycji ziewionych ściągnięto z Kraju Kwitnącej Wiśni, prawdziwych fachowców, którzy wyczarowali w tym miejscu wyspki, strumyczki, poustawiali kamienie, "zaczęli" zwir na terenie kamiennego ogrodu, zakomponowali ziemię wokół kamiennych latarni. Dwa duże budynki znajdujące się na terenie ogrodu, tj. salon do chanoyu oraz otwarty na wodne kaskady przestronny salon letni, zostały całkowicie wykonane z cedru na terenie Japonii i w częściach dostarczone do Monako. Spokój panujący w ogrodzie podkreślał dodatkowo brak ludzi. Jego "uboczne" i nie reklamowane położenie było jego błogosławieństwem. Mogłam spokojnie przyrzec się sprzętom znanym dotychczas tylko ze zdjęć Tokonoma w salonie herbacianym ozdobione było zwojem i pojedynczym kwiatem kameli. Tatami

JAPÓŃSKI LEKSYKON... CIĄG DALSZY NASTĄPI

zwirac, sie p pomoc do mowiacej po angielsku dam, yoro dalmio toranaci, pani toda Mariko

vsiko jest baržito trudne. Marko

ty. Nie ma zanieczyszczeń. Nie ma odcienia owadów. Nie ma kalce-

Wszystkie czasowniki są regularne, kończą się na "masu", możesz, jeśli chcesz

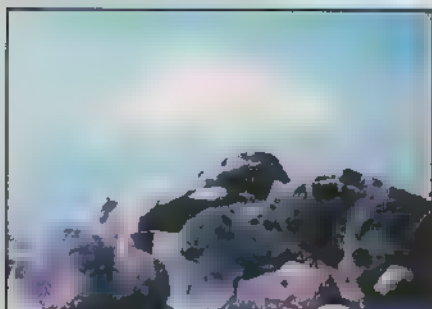
Przy przeszerzeniu zamieniasz masę na ... Czy może być coś łatwiejszego? "Yukmasu",
znaczy "Jed", ale równocześnie "ty, on, ona, ono, oni, my" idziemy albo podążamy, albo nawet ...
pojedynczo i mnożenie. I ... z sobą albo zny. Bardzo proste.

Dzięki modulacji głosu i akcentowi. P... esu - vukimasu

Ale to brzmi dokładnie tak samo

O'ż. potłucz - mrucnąć po angielsku i s... (if sie lepie)...

FLUJI-SAN - obok góry Tsukuba jedna z najświętszych gór Japonii. Ponadto, jak większość z Was pewnie wie, jest to wulkan, a jednocześnie najwyższa góra w kraju (3776 m n.p.m.) leżąca na Honsiu. Je. nazwa, Fui-no yama.



Święta góra w śniegu

w zasadzie jest używana jedynie w poezji. Ciekawa jest jej legenda. Otóż bardzo dawno temu wędrujący po ziemi Miogami-no mikoto (Wielki Boski Przodek, dotarli na szczyt Fuji i poprosili o nocleg. Duch góry odmówił mu, bo odbywał się właśnie święto Jesennego dziękczynienia i bóstwo nie miało czasu. Wówczas Miogami przeklął górę i nakazał, by zawsze była pokryta śniegiem, by nikt na miejscu nie mógł służyć niegościnnemu duchowi góry.

FUJIWARA - ród magnacki spokrewniony blisko z rodziną cesarską. Mieli duży wpływ na rządy w kraju w okresie VIII - XI wieku. Sprawowali władzę regencyjną, co w praktyce oznaczało dyktando w ramach dworu. Mądra polityka wydawania kobiecych z rodzi Fujiwara za mąż za kolejnych cesarzy, doprowadziła do tego, że praktycznie wyłącznie ksz. z tego rodu mogli objąć urząd regenta. Posiadłości i władza rodu ob. mowały potrzebę osłabienia kraju, a mimo to jego członkowie n. gdy nie sięgnęli po władzę cesarską.



Portrait Fullwara-no Teika

Okręg Fufwara w historii zaznaczył się prężnym rozwojem sztuki i literatury.

FUKOKU-KYOHEI tak brzmiało naczelne hasło epok Meiji. Przypominam, że by to okres znaczących reform, które przybliżyły cesarstwo do "świata cywilizowanego". Oznacza ono dosłownie - "wzbogacić kraj i wzmocnić jego potencjał".

FUKUROKUJU jeden z bogów szczęścia, opiekun bogactwa i długowieczności. Na obrazach przedstawiany jest jako starzec



Siódmiu „polskich bogów szczęścia”

z nienaturalnie wydłużoną czaszką. Pod pachą trzyma zwinięte teksty. Jego postaćem był biały zław

FUMIE - deptanie świętych obrazów. Czynność mająca na celu demaskowanie i chrześcijań w okresie Tokugawa. Deptanie świętych obrazów przedstawiających Jezusa bądź Matkę Boską odbywało się w obecności urzędników. Należało położyć stopę na leżącym obrazie i poweździeć "Fumie" - czyli "wyzerkać się". Do fumie zmuszani byli wszyscy schwytni w tym okresie mnisi bądź kapłani chrześcijańscy przebywający nielegalnie na terenie Japonii. w celach misyjnych. Osoby nie chcące się poddać fumie były torturowane bądź zabane. Przypomni mi że w okresie Tokugawa katolizm był w Japonii prawnie zabroniony jako religia barbarzyńska. Osobom, które lubią czytać o takich aspektach historii w formie e-zbe etryzowane, polecam wspaniałą ksążkę napisaną przez Shusaku Endo pod tytułem - "Milczenie".

FUROSHIKI kwadratowy kawałek materiału, o bardzo ważnym (wbrew pozorom) znaczeniu. Nie macie pojęcia jak dużą wagę w Japonii przykłada się do estetycznego owinięcia najdrobniejszego nawet prezentu. Jakikolwiek podarek podany i zapakowany w sposób niedbale, stanowi obrazę dla obdarowywanego, podkreśla braki w kulturze i wychowaniu "darczyńcy". Furoshiki, stwarzając możliwość bardzo sprawnego spakowania drobnych rzeczy lub nnych prezentów. Może również stanowić osobne opakowanie dla podarku. Ponadto łatwo go złożyć, schować do kieszeni. Na obszarach wiejskich do dziś stanowi formę siatki na zakupy lub węzła na potrzebne rzeczy podczas podróży.

FUSUMA ściana spełniająca jednocześnie funkcję rozsuwanych drzwi. Razem z przesuwными ścianami shoji, stanowią podstawowy element

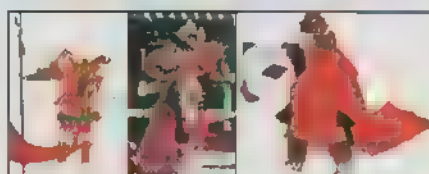


Sciarki i suma wile cegarska Katowa

osłonowy domu, wpływający na jego układ wewnętrznych pomieszczeń. Fusuma konstruowane są z cienkiej ramy drewnianej oklejonej kartonem bądź papierem (czasami ozdobnym). Są one wyposażone w uchwyty i przesuwają się po szynach zamocowanych w podłodze i na suficie pomieszczenia. W okresie etnicznych upadków łatwo było dzięki takm możliwościom zmienić układ ścian domu, by np. wywołać przeciąg i tym samym miły dla mieszkańców chłód. Innym znaczeniem słowa fusuma jest jedwab.

FUTON służyący do spania materac kładziony bezpośrednio na maty tatami. Ma on 5 do 20 cm grubości, 180 cm długości i ok. 90 cm szerokości. Futony na noc przykrywa się prześcieradłami, natomiast w ciągu dnia składa się je i chowa do specjalnych szaf zamaskowanych np. ruchomymi ścianami. Uzupełnieniem futonu w czasie snu, jest poduszeczka wypchana morełką trawą, bądź (tradycyjnie) podpórka drewniana "zabuton", mająca utrzymywać głowę kobiety nad matą w celu ochrony kunsztownej fryzury.

GAGAKU tzw. muzyka dworska datująca swoje początki na przełom VI i VIII w. n.e. Obecnie wykonywana jedynie na dworze cesarskim i w



Główny współczesnik i na których czołach

świątyniach shintoistycznych. Początkowo był to jedynie rodzaj muzyki wykonywany przez zespół muzyczny zwany kangen. Potem rozszerzył się o akompaniament muzyczny do tańców bugaku i aspekt artystycznie interpretowanych pieśni ludowych. Ponadto jako gagaku określa się muzykę rytuału na potrzeby ceremonii shintoistycznych.

GAHITSU - pędzle do malowania tuszem. Jest ich cała gama, w zależności od potrzeb użytkownika. Są zatem grube, cienkie, szerokie i wąskie. Ponadto długie i krótkie. Do wykonania "pędza" używa się włosia naturalnego np. borsuka, jelenia, kota, norek, myszy; potem doszły do tego nawet lotki jaskółczych piór. Rozpowszechnienie pędzla przypisuje się buddyjskiemu mnichowi o posmiertnym imieniu Kobo Daishi (daishi - to tytuł określający wielkiego mistrza), który przywiózł ten rodzaj zapisu (pędze i tusz) z Chin w IX w. naszej ery.

GAIJIN - (GAIKOKU) - obcy, cudzoziemiec, czyli prawdę powiedziawszy każdy z nas. "Gai" oznacza

stwierdzić, że trend uznający gejsz za kobiety niezbyt ciężkich obyczajów zaczyna zanikać. W tłumaczeniu dosłownym gejsza to "osoba uprawiająca sztukę", gdzie pod nazwą sztuk należy się dopatrywać umiejętności tańca, śpiewu, gry na instrumentach (shamisen, koto), sztuk prowadzenia konwersacji, układania kebany, sztuki chanoyu. Jak widać, niełatwo jest zostać gejszą i faktycznie nauki, które muszą pobierać kandydatki do tego zawodu trwają lata. Historycznie zawód gejszy jest pewną kwintesencją umiejętności tancerek zwanych odoriko, które zabawiały gości w dzielnicy Yoshiwara oraz pieśnierek geiko. Gejsza przestaje być "automatyczna" gejszą, gdy wychodzi za mąż.

GETA - to tradycyjne japońskie obuwie. Jest to rodzaj sandała (nie mylić z sandałem zori, znanym niegdyś w Polsce jako popularna "japonka"), który utrzymuje się na nogach dzięki pasaczkom hanao przechodzącym między wielkim palcem stopy, a jej pozostałą częścią. Charakterystycznym

GO - zwana japońskimi szachami, choć w żaden sposób nie jestem się w stanie dopatrzeć między nim podobieństwa (może jedynie tyle, że obie gry są strategiczne planszowe). Partia rozgrywana jest na planszy zwanej goban posiadającej 19 linii poprzecznych i pionowych. Pionki (tradycyjnie mają one kolory czarne i białe, jest ich po 181, stawia się na skrzyżowaniu linii. Gra polega na bądź otoczeniu w swoimi pionami pustego pola i zajęciu go jako własnego terytorium, bądź



otoczeniu wrogiej formacji i wzięciu jej w niewolę. Wygrywa osoba, która opanuje większe terytorium. Wygląda to prosto, ale go należy (pod względem strategicznym) do najbardziej złożonych gier świata. Osobom lubiącym sensacyjne powieści połączone z elementami "japanistyki" polecam niezłą książkę Treviana pt. "Shibumi", której cała fabuła oparta jest na niepowtarzalnej strategii "go".

HAKAMA - tradycyjne szerokie spodnie wywodzące się jeszcze ze stroju samuraja stosowane do dzisiaj. Ponadto stanowią część ekwipunku i używanego w japońskich sztukach walki takich jak kendo, aikido czy kyudo.



Spodnie tego samuraja to hakama. Obieca narzuta w naciąg na nogach ma sandały, czyli geta.

HAN - feudalna posiadłość (na ogół należąca do daimio) w okresie Edo (czasy rządów shogunów Tokugawa). W tym okresie powstało ok. 250 hanów pozostałych pod władzą książąt i podległych im samurajów. Hany zostały zlikwidowane w okresie przewrotu i restauracji Meiji, gdzie zastąpił je podział kraju na prefektury.



Tak japończycy widzieli Europę, czyżby

coś spoza np. kraju (lub coś z zewnątrz) natomiast "jin" (od jinko) osobę. W okresie okupacji amerykańskiej wcześniej "gaijin" był zwrotem mało pochlebnym i obraźliwym, równoznacznym niema z "barbarzyńcą". Obecnie nie jest może używany przeszczołliwie ale jest formą wyrozumiałości dla obcego niezbędnego z cywilizowanym światem.

GEI-SHA (GEJSZA) - osoba ekskluzywna i niezwykle w Japonii szanowana zarówno w uznaniu tradycyjnej spuścizny jej zawodu, jak i nabytych umiejętności. Z przyjemnością należy



elementem geta jest podwójny koturn przymocowany na spodzie sandała w formie dwóch poprzecznych klocków. Na starych rycinach pokazano jak zmieniła się wysokość koturnu w zależności np. od pogody. Gdy pora tańców powodowała, że drogi stawały się błotniste, zakładano sandały na wysokich koturnach, co pozwalało uniknąć zabrudzenia odzieży.

GINZA - jedna z najczęściej "obfotografowanych" dzielnic Tokio (nocą wygląda rewelacyjnie ze względu na bogactwo neonów i reklam). Swoją nazwę wzięła od zlokalizowanych tu w okresie Edo mennic srebra (jap. gin-zu). Mennic obecnie już nie ma, za to Ginza oczarowuje niezliczonymi domami towarowymi, restauracjami



Współczesna Ginza stworzyła magiczną atmosferę

całkowicie kinami i innymi lokalami przeznaczonymi do miłego spędzenia czasu i zjedzenia się pieniędzy).

HANA-MI - rodzaj ronne ogładanie kwiatów na przełomie marca i kwietnia. Mimo użycia słowa "hana" (kwiat) w praktyce oznacza to podziwianie kwiatów wiśni



HANAMICHI - pomost w teatrach kabuki wysunięty daleko w widownię stanowiący naturalne przedłużenie sceny. Wydziewanie go pozwala prowadzić np. dwie różne akcje tej samej sztuki, lub np. zasugerować że hanamichi to woda, podczas gdy główna akcja odbywa się na lądzie (scenie).

HAORI tradycyjna część stroju japońskiego. Jest to rodzaj narzutki zakładanej na kimono lub yukata. Żywna jest na ogół w chłodniejsze dni i wiązana na piersiach ozdobną tasiemką.

HARAKIRI zwulgaryzowana nazwa seppuku (oznaczała dosłownie "krojenie brzucha"). Omówienie harakiri jako seppuku znajdziecie pod hasłem "seppuku", lub w listopadowym numerze "Kawai" /97.



HASHI czyli po prostu, znane wszystkim pałeczki do jedzenia. Wbrew pozorom da się tym nie tylko jeść porrawy, ale nawet dzielić je na części

Oczywiście pożywienie musi być odpowiednio podane. Dla nieobeznanego z tym "urządzeniem" gajdz na est to niezły trening dłoni. Początkowo hashi wykonywano z drewna, potem z materiałów ozdobnych, np. kości obecnie głównie z tworzyw sztucznych. Gdybyście kiedyś mieli okazję, być pałeczkami w japońskim towarzystwie pamiętajcie że śmieja wiele przesądów na ich

Treningi z pałeczkami każdy rozpoczyna od dziecka.



temat. Np. nie wolno przenosić żywności ze swoich pałeczek na obce, tak bowiem resztkami kości po kremacji, dzielą się krawini na pogrzebie. Równie nietaktowne jest wbijanie swoich pałeczek w miseczkę z ryżem, bo w ten sposób podaje się ofiary zmarłym przodkom. Ponadto nie należy pałeczkami przysuwać miseczek ani nabijać na nie jedzenia.

HEIAN-KYO - obecne Kyoto. Omówienie przy hasle Kyoto.

HIBACHI - osobista i przenośna grzałka mająca zastosowanie podczas jesiennych i zimowych chłódów. Wykonuje się je z drewna lub z kamienia i wypełnia popiołem z niewielką ilością żaru.

HIDEYOSHI TOYOTOMI - osoba będąca tematem na pracę doktorską lub co najmniej osobny artykuł. Zatem tylko pokrótce. Dokonał tego co niemożliwe było w sformalizowanym i kastyowym społeczeństwie cesarstwa. Osiągnął absolutną władzę, będąc synem chłopca. Był zaśluznikiem i jednym z najzdolniejszych dowódców Ody



Nobunagi, a po jego śmierci przejął władzę, rozszerzył swoje podboje i terytona, kontrolując praktycznie cesarstwo, co pozwoliło mu na używanie tytułu regenta (kampaku). Niestety, jego pochodzenie nie pozwało mu na objęcie stanowiska shoguna. Próbowal podbić Koreę. Był doskonałym przywódcą, który wcielił w życie wiele reform. Ponadto był znawcą i mecenasem sztuk. To za jego czasów żył wielki Sen-no Rikyu (rozwoj chanoyu). Niezwykła postać... Żył w latach 1536-98.

HIKARI - legendarny już super ekspres, który przekroczył szybkość 200 km godzinę, łącząc Tokio z Osaką (tzw. trasa Tokaido).



Superekspres na lla Fuji.

HIMEJI zamek zwany "zamkiem Białej Czapli" (Shirasagi). Na częściej chyba fotografowany zamek w Japonii, ale zasługuje na to. Leży w prefekturze Hyogo. Powstał w XIV w. jako twierdza rodu Akamatsu. Rozbudowany przez Hideyoshiego i jego syna Iyadę w stylu zamku Azuchi-Go. Posiada cały system murów i fos.



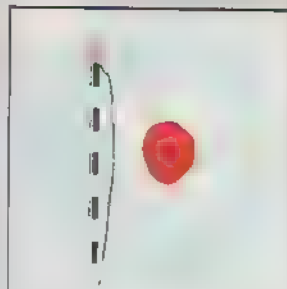
Zamek białej czapli i jego ogrody

HINA - (Hina matsu) tradycyjne, niezwykle starannie wykonane laleczki przedstawiające osoby składające się na dwór cesarski. Tradycja lalek hina pochodzi aż z okresu Edo. W tamtych czasach słynne było ceremonialne przenoszenie chorób i nieszczęść na lalkę, którą potem się topiło. Obecnie lalki hina są podstawą obchodów tradycyjnego "Dnia dziewczynki" (3 marca). Na stopniach piramidy ustawia się lalki. Na górze miejsca zajmują Cesarz i Cesarzowa, na dole po przegładzie wszystkich stopni arystokracja, ustawia się sprzęty dworskie, np. ozdobne skrzynie, rykze i arby.



Hinamatsuri

HINOMARU - to oficjalna flaga Japonii, przedstawiająca białą tarczę z czerwonym kołem na białym tle. Jest to czerwone koło na białym tle, będące symbolem tarczy słonecznej, z której rodowód sięga kilku wieków wstecz, gdyż takimi symbolami posługiwali się na terenie średniowiecznej Japonii rody samurajskie. Jako symbol Japonii (wraz z wzorcem wymiarów i kolorystyki, została zaakceptowana 17 lutego 1870 r.



HIRAGANA - rdzennie japońskie pismo fonetycznie zgłoskowe, które powstało na skutek niemożności wyrażenia wszystkiego w j. japońskim za pomocą znaków chińskich (np. brak odmian). Tym samym w piśmie japońskim obok znaków pochodzenia chińskiego dodawane są znaki japońskie, np. znak chiński stanowi rdzeń fleksyjny

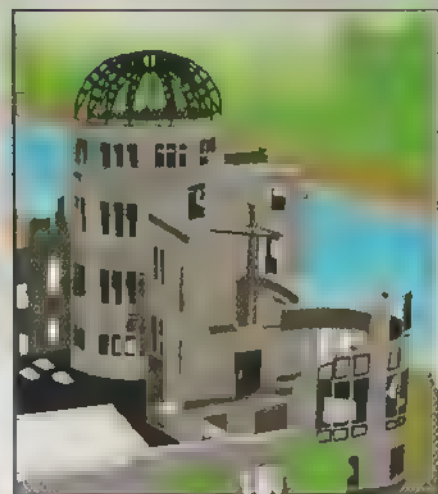
HIROHITO cesarz i ojciec obecnie panującego tenno Akihito. Natura nie będzie pisać o wszystkich cesarzach Japonii, a o ten jeden jest na swój sposób szczególnie. To za jego rządów na mocy podpisanego w 1936 roku paktu



Oskarżenie wojenne

antykommunistowskiego wybuchu na wschodzie I Wojny Światowej. Ponadto jest ostateczni z żywych bogów zeznających na trybunał Japonii. Do rezygnacji z "boskości" został zmuszony po kapitulacji Japonii w 1946 i po wprowadzeniu w 1947 r. monarchii konstytucyjnej

HIROSZIMA miasto leżące na Honsiu, będące pomnikiem i symbolem męczeństwa. Do historii przeszło jako pierwsze miasto zniszczone wybuchem ładunku nuklearnego o mocy 20 kt TNT zrzuconego z amerykańskiego bombowca dnia 6 VIII 1945 r. Na skutek wybuchu na ogółną liczbę 255 tys. mieszkańców zgineło ok. 78 tys. osób, ok. 37,7 tys. zostało rannych, a ok. 14 tys. zaginęło. Skutki popromienne do dzisiaj zbierają ofiary zarówno wśród tych co przeżyli, jak i ich



potomków. Hiroshima otrzymała tytuł "miasta pokoju". Co roku, w rocznicę dnia wybuchu odbywają się tu marsze i demonstracje antywojenne

HOKKAIDO druga co do wielkości (78,5 tys. km²) wyspa Japonii, nazywana dawniej Ezo (lub Jezo) leżąca na północy kraju. To właśnie głównie na niej znaleźli schronienie Ainowie. W 1973 roku z Honsu połączył ją podmorski tunel Seikan. Największymi miastami wyspy są Sapporo, Hakodate i Asahikawa.

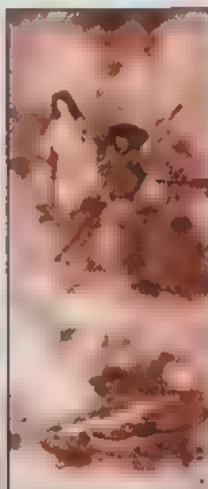


HONSHU lub dawniej Hondo - to największa wyspa Japonii (230 8 tys. km²). Posiada najwyższe w Japonii góry (Fudziyama 3776 m) i największe miasta np. Tokio, Osaka, Nagoya, Yokohama, Kobe, rzeki np. Shinano-gawa i jeziora (Biwa). Jest ponadto najgęściej zaludniona i najlepiej rozwinięta gospodarczo. Z wyspami archipelagu łączy ją promy, mosty i tunele



IDZANAMI I IDZANAGI

- para boskich demiurgów, którym przypisuje się stworzenie Wysp Japońskich. Podobno wyspy powstały z kropli wody spływających z ostrza włóczni Idzanagi. Ich dziećmi byli pierwsi bogowie japońscy. Niestety podczas porodu boga ognia Idzanami doznała tak poważnych obrażeń, że zdecydowała się odejść do krajów ciemności. Idzanagi usiłował ją z tamtąd odzyskać, ale niestety jej stan nie pozwalał już na jej powrót. Aby się oczyścić po powrocie ojciec bogów dokonał zwyczajowych ablucji, podczas których narodzili się Amaterasu (słońce), Susanoo (burza i wiatr) i Tsukiyomi (księżyc). Główną świątynią kultu obu demiurgów jest Shirayamahime-jinja na górze Hakusan.



IKEBANA - tradycyjna sztuka układania kwiatów. Ma swoje lata, bo już w księgach buddyjskich datowanych na VIII w. zawarte są szkice i opisy kompozycji bukietów przeznaczonych dla świątyni. Rozwijała się na przestrzeni wieków dzięki poparciu arystokracji i dworu cesarskiego. Niezwykle silny wpływ na "filozofię" ikebany miał również rozwój ceremonii herbacianej. Każdemu kwiatowi w kompozycji przypisuje się znaczenie symboliczne. Obecnie istnieje kilka szkół układania kwiatów, np. Ikenobo w Kioto (pierwsza i najstarsza szkoła w Japonii), Oara w Tokio, Sogetsu również w Tokio, Kozan Shofu i inne. Stosowane przez nich formalne style noszą nazwy rikka, nagare i moribana.

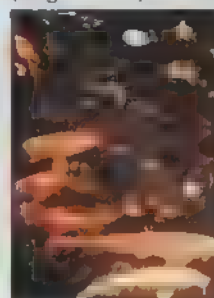


INKAN pieczęć używana w Japonii zamiast podpisu. Bez niej tracą ważność wszystkie dokumenty. Mają formę okrągłą lub kwadratową (wydaje mi się, że ta jest ważniejsza, choć jej "przypisza" używa się obowiązkowo czerwonego tuszu). Wzór pieczętki (najczęściej jest to po prostu wygrawerowany podpis jej właściciela) restrykowany jest w Urzędach Miejskich

Zamiennie, zamiast pieczętki, Japończyk może poświadczyć tożsamość odciśnięciem palca prawej ręki (np. na mandatach).

IN-YANG - naturalne przeciwieństwa i jednocześnie dopełnienia. Np. Ciemność i światło, zło i dobro. Według koncepcji starożytnych równowaga tych przeciwności jest podstawą bytu i wszelkich jego przejawów. Element YANG reprezentuje męczyznę, aktywność, siłę, światło. Element IN to kobieta, bierność, chłód, ciemność. Bez komentarza.

IROKOI (lub koi) - japoński karp, którego papery bracia powiewają na wieże podczas Świąt Chłopców w dniu 5 maja. Tradycja mówi, że hodowlę zapoczątkował w 1921 r. niejaki Sawata Aoki, który odkupił dwa unikałe egzemplarze (drugie w 1946 r.). Pierwszy z nich miał na grzbiecie



Nie tylko ryba

złotą pręgę, drugie srebro. Droga zmudnych krzyżówek uzyskano ponad 60 odmian karpia, których hodowla stała się ogólnościelowym cenionym hobby. Obecnie mamy odmiany złote, białe, czarno-czerwone i inne. Ryba w dobrych warunkach jest w stanie przeżyć ok. 70 lat.

ISE - miejsce lokalizacji najświętszych świątyni shinto w Japonii (Honsiu, prefektura Mie). Ośrodek poświęcony są Amaterasu (bogini Słońca), Toyouke-hime (bogini rolnictwa). Wstęp do świątyni mają jedynie kapłani i najbliżsi krewni bogów, to znaczy rodzina cesarska. Obydwie świątynie są najczystszy przykładem stylu archaicznego. Jak każda tradycja zapoczątkowana przez cesarza Temmu, co dwadzieścia lat budynki są rozbiierane



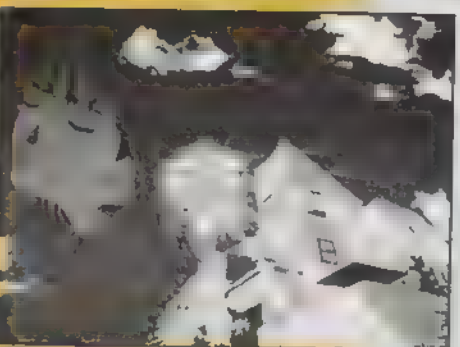
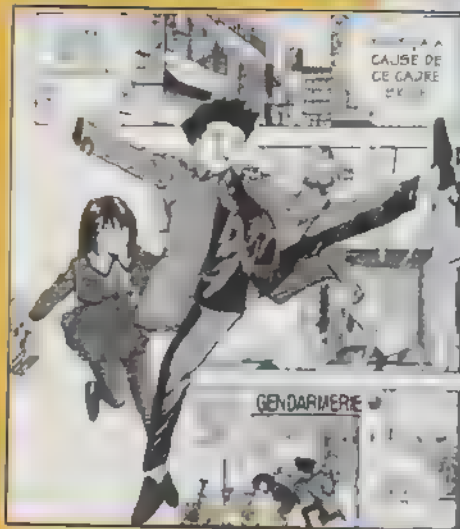
Świątynia w Ise z charakterystycznymi więzaniem dachów.

budowane od nowa (nigdy dwa razy z rzędu na tym samym miejscu). 60-letnia przebudowa miała miejsce w 1993. W Ise przechowywane jest osiemkątne zwierciadło będące symbolem Amaterasu, stanowiące jeden z "trzech boskich przedmiotów" (obok klejnotów w kształcie kłów dzika i miecza kusanagi-no tsurugi).

No, skończyliśmy na "I". Za miesiąc "J", "K" i reszta haseł...

Darek Styrya

Bibliografia (w kolejności alfabetycznej):
Zofia Aliberowa - O sztuce Japonii - Wiedza Powszechna 1983
Michał Derenicz - Japonia, Nippon - Nasza Księgarnia 1977
Natalia Jofan - Dawna kultura Japonii - PIW 1977
Wojciech Nowak - Japonia na co dzień - STAPIS 1977
Aleksander Splewakowski - Samuraje - PIW 1989
Jolanta Tubiewicz - Historia Japonii - Ossolineum 1984
Jolanta Tubiewicz - Mitologia Japonii - WAIF 1985
Fragment "Shoguna" J. Clavella w tłumaczeniu M. A. Grabowskiej - W-wa 1992



VIDEO GIRL AI

Czy pamiętacie, co dobrego i niedobrego może ściągnąć kasetę z grą video na bezbronnego zagubionego młodego mężczyznę? Nie możecie sobie przypomnieć? Hmm... czy widać tego mów Wam coś "AI"? Nie? OK, szukamy dalej! Węć być może termin "leptosomocznia" przywróci pamięć? Ciepiej? Świetnie! A teraz mała niespodzianka-podpowiedź w postaci tajemniczego słowa "IS". Zimno? Znowu nie? No tak, powróciliśmy do punktu wyjścia. Szkoda. Nie wszyscy muszą przecież wiedzieć, a mają ku temu prawo, że "IS" (czytaj: aizu), oprócz tego, że znaczy "kilka", jest tytułem najnowszej mangi Masakazu Katsury. Trzeba przyznać, że autor ten w dość nietypowy, enigmatyczny sposób nazywa swoje dzieła, tworząc przy tym istne łamigłówki. Dla świętego spokoju dodam że na przykład "IS" znaczy "kilka", co może być tłumaczone pierwszymi literami imion bohaterów Ichitaka, Iori i Itsuko. Katsura stworzył "IS" kilka lat po "DNA2" i "Shadow Lady", a kilkanaście po "Present from Lemon", czy też "Wingman", swoim debiucie.

"Wingman" był publikowany w 1996 roku na łamach tygodnika Shonen Jump, gdzie zresztą ukazywały się prawie wszystkie mangi tego twórcy. Co znaczy zaś zastrzeżenie "Shonen Jump", publikacja w najbardziej poczytnym periodyku w Japonii, o nakładzie powyżej pięciu milionów egzemplarzy, na którego

łamach narodził się między innymi "Dragon Ball", "Dr Slump", "Cat's Eye", czy też "Slam Dunk" (po komplecie informacji dotyczących "Shonen Jump" odsyłam do czwartego numeru "Kawaii"), nie trzeba chyba tłumaczyć. Fakt faktem, po udanym starcie Katsura nie spoczął na laurach, lecz rzucił się w wir pracy. Tym bardziej że jego utwory

bohaterki i romantyczne historie zaczęły podbijać coraz więcej serc i przemawiać do coraz to większej ilości młodych czytelników. Z czasem mangi Katsury trafiły do odbiorców w postaci cyklu tomów (dla przykładu, "Wingman" liczył ich dwanaście, "DNA2" - pięć) lub też adaptowano je na serie OAV-ek.

Ale powracając do wspomnianego "IS", dlaczego w ogóle rozpoczęłam od tej mangi, jeżeli od razu sprecyzuję - nie będzie ona dzisiaj w centrum uwagi? Jest to bowiem świeża, ciepłutka manga, w której Katsura powraca do swego stylu sprzed 10 lat - stylu lekkiego, bardzo przyjemnego realistycznego "IS" przypomina mangę stanowiącą ważny etap w jego twórczości, a dziś szczególnie nas interesującą - "Video Girl Ai". Dzisiejsze spotkanie z "VGA" mangą potraktujemy więc trochę nietypowo: po pierwsze, przybliżymy tytuł i przedstawimy go w kontekście innych utworów Katsury; po drugie, spróbujemy odkryć magię pierwszego tomu mangi między innymi poprzez szybki szkic postaci; i w końcu - po trzecie

i ostatnie, postaramy się wytłumaczyć (a spróbować zawsze można), na czym polega fenomen Katsury, lecz nie ręczę z jakim skutkiem. A tak swoją drogą, mam nadzieję, że trochę wysiłku kognitywnego na początek dobrze Wam zrobi. Nawet jeżeli nie odgadniecie zagadki, Nie wątpię ani sekundy w Wasze fenomenalne zdolności. Za moment kolejny trening. Do dzieła!

Tytuł serii już podany, autor rysunków również. Wypada więc tylko dodać, że w przeciwieństwie do tego, co zastalicie na łamach majowego numeru Kawaii, zajmamy się nie animowaną lecz w pełni mangową Video Girl. W celu rozwiania ewentualnych wątpliwości i uprzedzenia pytań najbardziej spostrzegawczych spośród Was (wysilek kognitywny co poniektórych jest niebezpiecznie intensywny), jeszcze jedno wyjaśnienie. Prezentacja w kolejności anime manga ułożyła się odwrotnie do rzeczywistego biegu wypadków. Manga Masakazu Katsury ukazała się oczywiście pierwsza, dopiero na jej podstawie powstała animowana Video Girl (opis dwóch pierwszych odcinków anime znajdziecie w w/w numerze Kawaii).

VGA to 15 tomów mangi rozrysowanych przez Katsurę w oparciu o scenariusz Sukehiro Tomory. Trzeci i piąty tom zostały wycofane ze sprzedaży ze względu na niektóre sceny, uznane przez Shueisha za nieodpowiednie dla potencjalnej grupy odbiorców czyli młodych często zaledwie nastoletnich czytelników. Wydawcy się nie pasować do ogólnej linii Shonen Jumpa. Zresztą trudno dziś dokładnie stwierdzić, o co na dobrą sprawę poszło. Od tego czasu upłynęło však z górą osiem lat. Sprawa straciła już na aktualności. Mamy do czynienia z nieładą wyczerpaną. Owych 15 tomów mangi należy do rekordu Katsury (pod względem ilości i jakości), który prawdopodobnie będzie chciał obecnie pobić wspomnianą, nieźle zapowiadającą się "IS". "VGA" to na dobrą sprawę 13 pierwszych tomów, dwa ostatnie nazwane są "Video Girl Len", stanowią osobną całość (historia rozgrywa się kilka lat po perypetiach bohaterów "VGA", Vota jest postacią łączącą obie części).

OK, zadośćuczyniśmy wszelkim formalnościom, pora więc przejść do rzeczy. A nasza Rzecz odpowiednio się nazywa.

NIEMOŻLIWA MIŁOŚĆ

"Niemożliwa" - z dwóch względów. Po pierwsze ponieważ jak ogólnie wszystkim wiadomo - może być uczuciem nierealnym, z różnych przyczyn "niemożliwym" do spełnienia - co niewątpliwie stawia zakochanych przynajmniej jednego z nich,

w niezręcznej sytuacji, jest przyczyna kłopotów natury sercowej i w ogóle może nie odbić się na stanie duchowym fatalnie zakochanego nieszczęśnika. Po drugie podążając innym tropem, "niemożliwa", ponieważ jest nieznosna, kapryśna, spędza sen z powiek i sprawia masę kłopotów jest nie do wytrzymania. "Un amour impossible" - tak właśnie zwi się pierwszy tom serii "VGA" w wersji francuskiej w którym poznajemy to namiętne uczucie od owiej "niemożnej" w przenośni, czy też dosłownie - strony. Ten tom to istne zawirusowanie miotanie się bohaterów (szczególnie jednego z nich), wystawianie na próbę uczuć, i graski z losem. To również niebezpieczne "trójkąty" i "czworokąty" - relacje, które już teraz tworzą się między bohaterami, a będą krystalizować się przez



kolejnych 14 tomów mangi

Na pierwszych stronach mangi poznamy naszych bohaterów. Yotę, Moemi, Ai, Takashi'ego. Warto przypomnieć ich charakterystyki: pojawiły się w majowym Kawaii, że Yota jest typem nieszczyśnika i pechowca. Jest zakochany po uszy w Moemi, koleżance z klasy, ale brakuje mu śmiałości do wyznania swoich uczuć. W rezultacie, dusza wszystko w sobie, a wszelkie wpadki i niezgrabności wywołują dodatkowy stres i

pogłębiają poczucie alienacji. Zagubienia w świecie, gdzie wszystkich i wszystko ma przeciw sobie. Jego bolączką jest nie tylko fatalna nieśmiałość, lecz świadomość słabości i lęku w stosunku do złośliwych i bezwzględnych rówieśników. Jest więc obiektem żartów i częstych żartów z ich strony. Wszystkie jednak frasunki i problemy sercowe ukrywa bardzo głęboko. Klasyczny

introwertyk w dodatku z wypaczoną i zanizoną samooceną. Jedyną Takashi, przyjaciel Yoty, jeszcze z czasów dzieciństwa, wydaje się być tym, który potrafi go zrozumieć i pomóc mu w rozwiązywaniu życiowych problemów. Jest w dodatku gotowy do wielu poświęceń. Jednak sytuacja pomiędzy przyjaciółmi komplikuje się. Nie ma ekko. Oczywiście znowu winna pieć piękna. Moemi zamieszkała w Yocie zakochuje się w Takashim i trzeba przyznać, że dziewczyna ma gust. Ten ostatni zważywszy na szlachetne cechy charakteru, dowcip (co najważniejsze) nieodparty urok osobisty, podbija bez problemu serca wszystkich dziewczyn i doskonale nadaje się na obiekt westchnień. Jednak jako ten szlachetny i poprzez wzgląd na nieszczyście męki przyjaciela, chłopak zmiękcza się. Jego szczęście wzmnie sobie za punkt honoru. Zaś co do tytułowej Video Girl Ai, pojawia się w momencie, jak najbardziej nieprzewidzianym, wprowadzając w życie Yoty dodatkowe zamieszanie. Ta jeszcze jedna przedstawicielka pięci pięknej w jego otoczeniu spadła mu niemal z nieba (wyskoczyła z ekranu te wizora). Mimo wszelkich oznak zainteresowania, a nawet zazdrości (wydawać by się mogło, że nie przepuści żadnej rywalce), będzie miała na uwadze dobro Yoty i wspaniałomyślnie dążyć będzie do jego



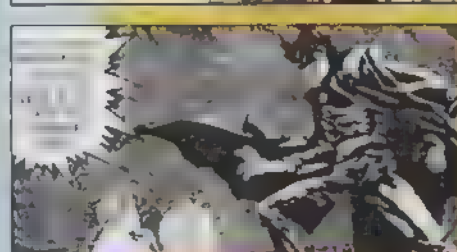
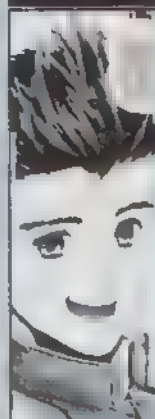
spełnienia jego na głębszego pragnienia przebywania z Moemi. Wyznania jej swoich uczuć (a warto w tym momencie dodać, że "ai" to japońskie słowo oznaczające

mniej niż więcej, tylko miłość"). Do tego wszak została stworzona - jest video-dziewczyną, sztucznym tworem, fantazją swojego twórcy, umieszczoną na kasecie. Oglądającemu miała nieść radość, służyć pomocą, ukołoić, oddać żal i smutek, wyeczścić rany. Nie jej wina, że Yota wcześniej zdemonstrował sobie sprzęt podczas niefortunnego upadku, gonil we śnie za Moemi i dosyć boleśnie powrócił do rzeczywistości. J. Misja A, nie będzie pozbawiona dramatycznych wypadków, momentów pełnych łez i gorzkości, upadków i rozczarowań. Jej pobyt w domu Yoty zdominują jednak sympatyczne, humorystyczne wydarzenia. W jego towarzystwie dozna wielu radości. Ma ogromną zaletę - jest szczera w swoich uczuciach, bardzo spontaniczna w tym, co robi, ponadto należy do rzadkiego gatunku wymiarałego zresztą, uroczego, ale silnych duchem istot. Niewątpliwie dzięki niej, manga zyskuje nowy wymiar i emanuje zaraźliwym optymizmem.

NIEPOPPRAWNY MANGOWY ROMANTYK

Niepoprawnym romantykiem w tym wszystkim jest oczywiście Masakazu Katsura. Niepoprawny, ponieważ romantyczność tryska na wszystkie strony z jego mangi. Dzięki jego rysunkom wszelkie namiętności targające nastoletnim sercem emanują z każdego centymetra. Katsura jest jakby magiem, raczącym swoich czytelników różnymi obliczami tych miłości i nastoletnich uniesień. Jego bohaterowie odgrywają tragedię, komedię i dramat, jednym ciągiem, co zresztą sprawdza się po latach, jak dobra wypróbowana recepta (wspomniana "IS" odnawia większość podstawowych wątków, przejmując część schematów w budowaniu nastroju, w tworzeniu postaci). Sam rozwój, wydarzenia ciągnie się powoli, ale wcale to nie nudzi. Zresztą nie ma prawa. Liczy się coś innego, tak jak w późniejszych dziełach Katsury. Wspomniany już romantyzm. Stanowi on, jak można sądzić po jego rosnącej popularności, nawet wśród Europejczyków, ek na nasze bolączki, brak stałości, uczuciowej, totalne zagubienie, niemal zatracenie się w świecie wyczerpując z najczystszych i na głębszych uczuć. Jest to jego złoty środek. Trzeba przyznać, potrafi go dawakować swoim pacjentom.

Obecnie powstające mangi kontynuują ten styl i są tworzone na wzór podobieństwo do "VGA", zyskując przy tym olbrzymie zainteresowanie i całkiem reszcie nowych miłośników. Katsurę można rozpoznać, jak ktoś stwierdził, po samych okładkach. Niczym dobry plakat stanowią namiastkę, przedmowa tego, co w środku, co zaraz zobaczymy. Okładki z "IS" są istnym popisem. Ta z pierwszego tomu uznana została za najładniejszą w dorobku mistrza. Jednak najdłużej Katsura siedział nad okładkami do "VGA". Pierwszą zaprojektował, narysował w jeden dzień, po czym zastanawiając się nad samym desingiem, zmienił go. Stwierdził, że w poprzednim brakowało ducha, a przecież ta okładka otwierać miała całą serię. Więc mamy to, co widać - owoc wielogodzinnej pracy Katsury. Z resztą okładki nie służy mistrzowi lepiej, ale o nich i kolejnych odcinkach "VGA" już innym razem.



par MASAKAZU KATSURA

UN AMOUR IMPOSSIBLE

EDITION FRANÇAISE

Autor: Katsura Masakazu
Wydawca: Editions Tonkam
Wersja: francuska
Ilość stron: 208
Cena: 39 FF

Bandmanka

MANGOWY SŁOWNIK

część 3: I- M

Uśmiechnij się!

- Co to jest? - białe na telewizorze?
- Stuknięty Artemis.

Usagi pyta Ami.

Jak najlepiej stracić na wadze?

- Kupić wagę za 20 złotych a sprzedać za 10 złotych

Przychodzi sailorka do lekarza, a lekarz pyta.

Co pani jest?

Sailor Pluto - odpowiada z uśmiechem.

Przychodzi sailorka do lekarza, a lekarz... też sailorka.

Jaka jest różnica pomiędzy czarodziejką, a czarownicą?

- Jakies 40 lat

Nadesłała: **Teresa Ebis, Bytom.**

*** * * * *

Jak się nazywa anime, w której główną rolę ma Ami Mizuno?

Amitege III

Z cyklu Pomocna Dłot.

- Sprzedam mangę "Kaczor Donald"

- Kupię kasetę video bez anime

- Sprzedam (tanie) film kinowy "Akira" razem z kinem

- Kupię mangę "Ranma 1156 85421"

Co powstało z połączenia "Tenchi Muyo" i "Vampire Princess Miyu"?

"Tenchi. Miyu"

Kto wymyślił "Gundam"?

Van Yamme

Skojarzenia:

Gundam - Broń dam

Gunsmith Cats - Kot Smith z bronią

- Appleseed - jabłkowe nasienie

Ghost in the Shell - Duszek w muszcelce

- Black Magic Mario M-66 - Czarna Magia

Mario Bros

Sailor Moon - Czarodziejka spadła z księżyca

- Silver Eye - Sztuczne oko

Patlabor - Pat w laboratorium

- Robotech - Robocza technologia

Nadesłał: **Mr. Qba, Gdańsk**

*** * * * *

Kroko, Szczecin

LISTY KAWAII

Piszę odnośnie listu Małgorzaty Bodziak z Białej Podlaskiej w Kawaii nr 11. Czas akcji "Sailor Moon" wcale nie jest taki pewien. Przedstawione przez nią dowody są bardzo wiarygodne, ale są też inne. Przykładowo - w serii R, w odcinku z koncertem Rei, widoczne było ogłoszenie z napisem "93" Czas akcji w mandze jest chyba różny od czasu anime, bo w komiksie Usagi miała 15 lat na początku drugiej wojny, a w filmie seriali SS także zadeklarowała swój wiek jako 15 (czyżby wojny toczyły się aż tak szybko?). Ciekawy jest także fakt, że w piątym tomie mangi na stronie 62 widać odwrócony, lecz z całą pewnością aktualny kalendarz na rok 1993. Z tego wynikałoby, że dziś Czarodziejka ma ok. 20 lat. Akcja toczyła się zatem wtedy, gdy w Japonii leciało anime. PC Scorpio obwieścił radośnie, że bajka "to utwór fantastyczny o tematyce ludowej, do wszystkich diabłów" gdy tymczasem jest to niedokładna definicja baśni. Do wszystkich diabłów, bajka to krótki utwór wierszowany, którego bohaterami są zwierzęta uosabiające ludzkie pryzmy i który zawiera dobitny morał! Anime to anime i koniec, nie żadna bajka. Dobranoc.

anonim Bulgol, Pcm

(...) 1. Czy kompakt PC Shareware i Kawaii mogą działać na konsoli PSX lub na wiży Hi-Fi (mam na myśli muzykę, bo o animacji nawet nie marzę). 2. Podobno w Niemczech ukazał się kompakt z piosenkami do Sailor Moon. Jak to z nim jest? Czy piosenki są śpiewane po niemiecku? Czy jest on dostępny w Polsce? (...)

Sailor NeoStar Pluto

Ad1. Niestety nie będą działać, wyjątkiem jest Kawaii CD2 (będzie działał na wiży Hi-Fi) ale umieszczona tam ścieżka dźwiękowa w odciskach promocyjnych nie pochodzi z anime. Ad2. Z pewnością się ukazał i to niejedną zarówno z wersją oryginalną jak i w wersji dubbingowej. Ale czy dostępne są one w Polsce? tego nie wiemy, lecz z pewnością można je zamówić w firmach...

Nie mogę się wprost powstrzymać od podzielenia się z wami (i może czytelnikami) pewną myślą, która kiedyś mnie uderzyła (ba! - ręka noga, mózg na ścianie!), a mianowicie: anime i manga mogą być szkodliwe! Ale... podkreślam "mogą" nie bez powodu. Każdy medal ma dwie strony. Pierwszą z nich jest oczywiście bezmiar szczęścia i ogólne zadowolenie z obecnego życia. Ale, żeby do tego dojść MUSIMY pokonać wszelkie przeciwności bezkarnego losu, a więc: nietolerancję otoczenia, akapostów rodziców na ten szczytny cel i oraz potencjalnych wrogów grzecznych wyszydzenia na każdym kroku. Jak babcię kocham. Warto się walczyć. O tym każdy wie, ale, gdy się nie podda, to... co? Dozyskliwy do rewelacji naszej monety, przez iaków nazywanej życiem. Kłęska chociażby na małym odcinku tego rozległego frontu grozi katastrofą psychiczną i mówię wam to ja, który w napadach snobizmu nazywa się "psychologiem amatorem", a wywód swój opieram oczywiście na obserwacjach. Na czym to ja... a, tak. Zapewne ciekawi was, co ja uznaję za rzeczoną "katastrofę"? O! O! zamknięcie się w sobie, w waszym wymagającym świecie pełnym szczęścia i radości. Brzmii wspaniale, nieprawdaż? Ale pomyślcie o konsekwencjach. Grozi to całkowitą utratą "pomocy" z rzeczywistością. Taki świat uzależnia i dobrze o tym wiecie. Po co narażać się na kłopoty, wsiądnąć się i bać, gdzie można być "tam", gdzie jesteśmy szczęśliwi, nie? O! O! nie, wcale nie lepiej! Uwierzyć mi, nie rozumam słów na wiatr. Kiedyś, kiedy jeszcze nie znałem mangi i anime, miałem swój świetek. Żyłem szczęśliwy w świecie z "Mówcy umarłych" Orsona Scotta Carda. Nie miałem za to płacić. Gdy naturalną kolejną rzecz zacząłem się interesować piękną, po prostu sobie nie radziłem. Nie potrafiłem się odezwąć, poczułem się strasznie, czerniełem i w ogóle... A teraz? Znajomych i przyjaciół może i zbyt wielu nie mam, ale "znajome" i "przyjaciół" raczej nie dopisują. Nawet w sferze uczuciowej nie najgorzej sobie radzę. Dlatego też występuje ten skromny apel. Ludzie! Nie boicie się! Bo mały diabełek antyspołeczny, którego każdy ma w sobie, właśnie straschem się żywi. I zamienia nas w "domowe zombi", gdy się poddacie! Manga jest ewenementem na skalę światową! Więc gdy ktoś się z niej śmieje. Wy macie prawo się śmiać z niego! A wiecie dlaczego? Bo ci, którzy wyszydają, samymi tym aktem ukazują swą pustkę i zadródo do was, bo wy macie PASJĘ a oni NIE! Nie boicie się! Jakzywać swą wyższość (z uśmiechem, proszę...) z tego właśnie powodu, z którego oni się śmieją. To ich powinno co najmniej zdezorientować, a może i więcej! (...)

Derek Demostenes

(...) Nie będę ukrywać, lubię też czytać artykuły o Sailorach. Ale podobają mi się i inne mangi. Niekiedy oglądam te rysunki (a mogłabym od rana do

wieczora), to za każdym razem zastanawiam się, jak coś tak fantastycznego mogło zrodzić się w ludzkim umyśle. O! po prostu kropka, kreska i już jest dokładnie to, czego inni oczekiwali (a przynajmniej ja). Jest to dla mnie niepojęte i chylę czoło przed wszystkimi twórcami mangi (anime też). A najdziwniejsze jest to, że rysunki te nie są mi obce, już kiedyś, dawno, dawno temu widziałam je, towarzyszyły mi prawie przez cały czas. Te włosy, oczy, postacie i ruchy - wszystko jest dokładnie takie, jak w moich dziecińczych marzeniach, które pamiętam z najmłodszych lat. I co o tym myśleć, czy to rzeczywiście jest tylko przypadek? Bo przecież wcześniej nie oglądałam takich filmów, pamiętam jedynie Żołęgie G. Im więcej się nad tym zastanawiam, tym więcej nasuwa się pytań, na które jest ciężko znaleźć odpowiedź. A może tak ma być? Może nie mam szukać odpowiedzi. To byłoby chyba i logiczne, bo gdybym znalazła odpowiedź, to może te wspomnienia straciłyby swój urok? Więc może niech zostanie tak jak jest (...)

Magdalena Kawalec, Jarosław

(...) Zaczęłam od tego, że bardzo dziękuję MRS Parker z łodzi za poruszenie tematu, na który dawno miałam ochotę się wypowiedzieć. A chodzi tu mianowicie o problem, który dotknął zapewne paru czytelników. Ludzie piszą do "Pomocnej Dłoni" i "Poznajmy się" ogłoszenia, w których nakładają się, że odwołają. Po moim doświadczeniu z listami śmiać mi się chce jak czytam takie kawałki: "Odpowiem gwarantowana na 100%", "Na mur beton" (i co tam jeszcze można wymyślić), i co? Piszę, wysyłam, czekam. Nic, nic i jeszcze raz nie. Już nawet nie wiem ile listów i do kogo powysyłałam, ile pieniędzy wydałam na znaczki, które tylko wbrew pozorom wydają się tanie. Ludzie! Błagam was, opamiętajcie się! Przecież nie jesteście ograniczeni umysłowo i wiecie, że jeśli dacie się zabrać (i gwarantuję odpowiedź - tym bardziej), to trzeba się trochę zająć wszystkim i ze wszystkim. Czy zdajecie sobie sprawę z tego, że pomijacie koszty, osoby, które do was napisały zmarnowały masę energii i sporo swojego (być może cennego) czasu? A jeśli nie jesteście pewni, że podacie dużej ilości listów, to proszę o znaczek zwrotny! Na pewno wówczas napisze mniej osób, ale będą one wiedzieć, że otrzymają odpowiedź. Tak jest chyba lepiej - nie sądzicie? Albo fan-klubu. To już szczyt wszystkiego, żeby założyć klub i nie odpisywać na listy od fanów! Tego to już naprawdę nie mogę przełknąć. Po tym wszystkim co sprytniejszy powinien zorientować się, że nie kieruję moich słów do wszystkich, którzy dali ogłoszenia w Kawaii. Tylko do tych nie odpisujących, zresztą nie tylko mnie. Jeśli teraz to czytacie, to powinniście zapłacić się pod ziemię. Natomiast ci co odpisali i nadal odpisują, to są ludzie godni zaufania, prawdziwi fani (a nawet okazy!). W takich nam właśnie trzeba. Właśnie takich! (...)

Kitty-chen, Lublin

(...) Z tematem mangi i anime spotkałam się po raz pierwszy, gdy miałam nadzicie lat, była to oczywiście Żołęgie G, obecnie powtarzana na Fox Kids jako Żołęgie Orła. Były oczywiście wszystkie serie w TV, nie pomijając Polonii 1. Mam w swej kolekcji około 30 nagranych taśm z anime z TV, ale o tym, że to jest anime dowiedziałam się z waszego pisma. Oczywiście, gdy się dowiedziałam, że istnieje nie tylko Czarodziejka z Księżyca zaczęłam kupować anime i manga. A teraz coś o sobie. Mam 31 lat i jestem szczęśliwą matką od około 14. Mam trojęć: Damian - lat 13, Sara - lat 9,5 oraz Łukasz - lat 8 i chyba jestem dużym dzieckiem (witał w klubie! - dop. red.), bo oglądam bajki razem z dziećmi i razem się śmiejemy, płaczemy, wzruszamy i współczujemy bohaterom. Sara bardzo lubi Czarodziejkę z Księżyca, ja zresztą też (nie będę się ukrywać za dziećmi) lubi ją za to, że mimo iż bardzo się boi potrafiła się zmobilizować i walczyć nawet za cenę własnego życia. Za jej miłości do Mamoru wiem, szczerą, prawdziwą oraz tolerancję dla odmiannych zainteresowań, zachowań odmiennych od tradycyjnych. Uważam, że są to bardzo ważne cechy i ważna "isoteta" tego serialu, gdyż dzisiaj trudno o prawdziwą miłość, przyjaźń, a nawet o uśmiech na ulicy, lub chociaż zwykłe "przepraszam". (...) Pokochałam w anime naturalny obraz: włosy rozwiane na wietrze, fale morza i rzeki, drzewa z przebijającym światłem przez liście, grę światła i oczywiście oczy, wspaniałe, piękne. Nawet gdy oglądamy film w innej wersji językowej, to i tak rozumiemy o co chodzi. Damian twierdzi, że bardzo polubił twarz, gdyż wyrażają one wszystkie uczucia, są bardzo wyraziste, można z nich odczytać radość, smutek, żal, strach... dlatego nieważna jest treść odcinka, ważny jest obraz, kompozycja całości, nieistotne jak wygląda demon, ale jak on się porusza, to co go otacza. Jeśli do tego dodamy jeszcze muzykę, to efekt jest nie do opisania. (...) Gdy zaczęłam oglądać bajki z dziećmi (Mała księżniczka, Rodzina Trappów i inne), zauważyłam,

że się przy nich doskonale relaksuję. Potem była Czarodziejka z Księżyca, doszło nawet do tego, że miałam w głowie wszystkie godziny i daty emisji anime i z zegarkiem w ręku czekałam na te chwile. To było coś, co urozmaiciło nasze życie, rozświetliło szarość codzienności. (...)

Beata Popiołek, Bytom

1. Czytając "gapy" które nie zdążyły zamówić numerów archiwalnych 1 2 3 Kawaii, mają jeszcze szanse je dostać? 2. Jeśli chcę zamówić np. płyty numer archiwalny Kawaii, to muszę również zamówić prenumeratę? (...)

Fanka mangi i anime, Starogard Gdański.

Ad1. Niestety nie, a przynajmniej nie w redakcji, gdyż po prostu ich nie mamy. Jedynym wyjściem jest szukać w antykwariatach na konwentach i w ogóle wśród fanów - może ktoś posiada numery podwójne, lub najwyżej w świecie będzie chciał się pozbyć swoich egzemplarzy. Powodzenia w poszukiwaniach! Ad2. Oczywiście że nie! Archiwalne numery Kawaii można zamawiać bez konieczności jednoczesnego wykupienia prenumeraty. Do dzieła, poświęć się, bo kolejne numery archiwalne cieszą się dużym powodzeniem i wkrótce również i ich zabraknie (ups! już zabrakło...)

Dosyć długo zastanawiałam się, czy do Was napisać, ale po kilku nieprzespanych nocach doszłam do wniosku, że po prostu MUJUSZK! A co mnie gnębi? Otóż pewnie oskarżenie przeciw Prołużuszkowi. Gdy przeczytałam list Zbuntowanej z Krakowa, doznałam wstrząsu mózgu i skrajnego zawału serca. Moja reakcja na szok objawiła się przeciągłym wyciłem (mama zdążyła wykręcić numer do zakładu psychiatrycznego). Nie chcę być niczym adwokatem, ale jak można tak bezdusznie oskarżać uczciwego recenzenta? Krytyka to jego życiowa misja. Każdy ma przecież prawo do wyrażenia własnej opinii! A szczególnie krytycy! Osobiście uważam, że nie mam prawa wybijac na ulicach wszystkich, którzy nie lubią kota Garfielda! (...)

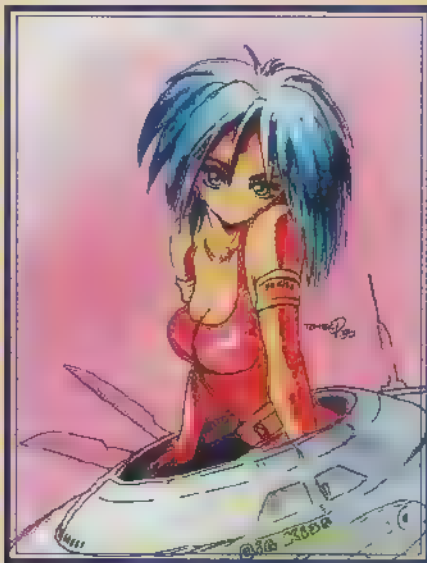
Cytryna, Chojnice

Piszę do Waszej redakcji, gdyż moje rozgoryczenie nie ma końca. Z przykrością muszę stwierdzić, iż jestem chyba jedynym otku, który zdaje sobie sprawę z tego, czym jest najlepsza na świecie manga i anime pt. Dragon Ball. Podobnie jest z rysunkami do Galerii Czytelników - nie widziałem, aby ktokolwiek oprócz mnie przelał prace na ten temat, a Wasza redakcja je przedstawiła. Mimo moich 32 lat i pewnego doświadczenia życiowego, załamuje mnie zaistniała sytuacja. Również Wasza redakcja nie przychyliła się do popularyzacji tego ze wszech miar zasługującego na uwagę tytułu. (...) Czy pomyśleć, co się stanie, gdy P2 przestanie nadawać Czarodziejkę z Księżyca? Nawaluję tu do wypowiedzi z Kawaii - lopotliwie wolać na ten sam temat i mieć czytelników, aniżeli pisać o czymś innym i ich nie mieć - lubię popularną "Czarę" i z wielkim zainteresowaniem przeczytałam opis odcinka, który nie został wyemitowany w naszej TV. Uważam to za bardzo cenną informację (mam nagrane wszystkie odcinki). Przesadzacie jednak z ciągłą publikacją na jej temat, i właśnie tu upatruję się może szansy dla Smoczych Kul. Lansujecie same nowości typu Evangelion. Pytam się nie może ukazać się nowych pozycji tego tytułu w przyszłym roku? Najwyżej kilka. Przywycząc się czytelników do czegoś o czym znowu będziecie pisać w kółko i do zmęczenia. Zmieniając słowa, pisząc to samo. Właśnie w tym upatruję największe zagrożenie dla Kawaii. (...) A spójrzmy na Dragon Ball! Co prawda seria zakończyła swój byt, lecz przez wiele lat uzbierało się tak wiele materiału, że starczyłoby na bardzo dużo numerów Kawaii. Nie trzeba by było drukować poszczególnych odcinków, a gdyby materiał się wyczerpał, wtedy można by się zająć Evangelionem, który posiadałby już o wiele większy dorobek. Nie będę ukrywał, że jestem fanatykiem Smoczych Kul, jednak szanuję inne tytuły. Lubitem oglądać Zorro, Yamana, Yajodolemana, Generała Daimosa, Gi-Gi, Królową Śnieżkę, Kwiatową Czarodziejkę, Błę Czarodziejskie Wyzwanie, Tygrysa Meaka, że o Kapitanie Tuskanie nie wspomnę. (...) Jednak Wasza cisza na temat Dragon Ball jest wręcz żenująca. A przewanie przedstawiania tego tytułu na pewno nie poprawi pozycji, jaką powinien zajmować Dragon Ball. Apejuję o naprawienie tego niewątpliwie największego błędu jaki popełniłście! (...)

Robert Towiański Poznań

Hmm niewątpliwie Dragon Ball jest pozycją wartą poznania, ale to samo można powiedzieć o wielu innych tytułach mangowych. Już kiedyś o tym mówiłem, ale widocznie muszę się powtórzyć - my tutaj w redakcji znajdujemy się między przysłówowym młotem

REDAKCJA „KAAALI”
Wydawnictwo Silver Shark
ul. Tęczowa 25
53-602 Wrocław



Tomasz Pawlukiewicz



Marta Michalska

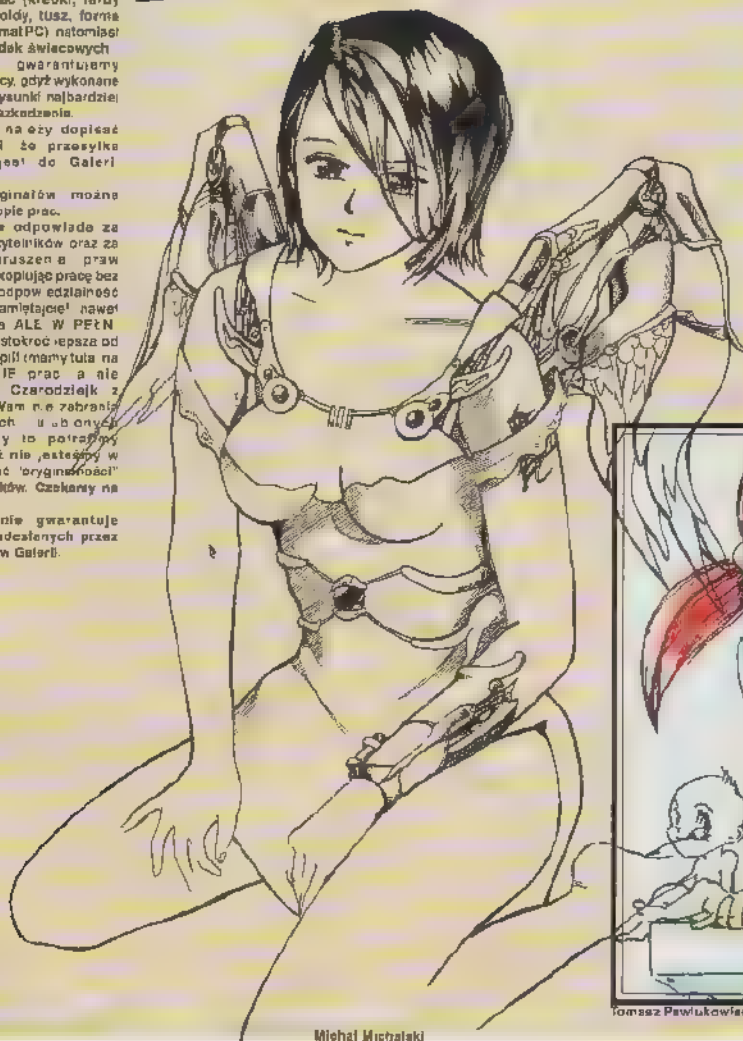


Michał Kucowski

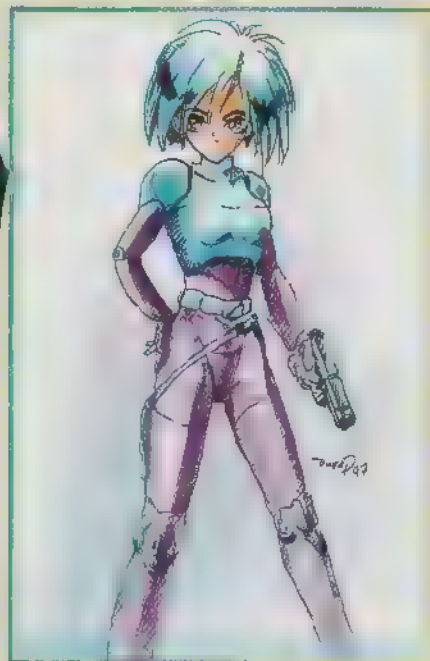
Regulamin.

1. Prace nie należy składać.
2. Prace należy uszytywać kartonowymi wiadkami.
3. Minimalny format prac to A5 maksymalny A3 preferowany A4.
4. Prace powinny być wykonane na białej i w miarę sztywnej kartce papieru bez jakiegokolwiek nadruku (kratka, linia itp.). Prace nie należy wycinać.
5. KAŻDA praca musi być podpisana z drugiej strony (tam, gdzie nie ma rysunku), DRUKOWANYMI WYRAŹNYMI LITERAMI.
6. Dopuszczalne są wszelkie techniki wykonywania prac (kredki, farby plakatowe, celulozdy, tusz, forma elektroniczna format PC) natomiast w przypadku kredki awiacowych waga nie gwarantujemy wykorzystania pracy, gdyż wykonane tymi technikami rysunki najbardziej narażone są na uszkodzenia.
7. Na kopercie należy dopisać dużymi literami że przesyłka przeznaczona jest do Galerii Czytelników.
8. Zamiast oryginałów można przysłać kserokopie prac.
9. Redakcja nie odpowiada za tematykę prac Czytelników oraz za ewentualne naruszenie praw autorskich. Autor kopiując pracę bez zezwolenia całą odpowiedzialność bierze na siebie Pamiętajcie! nawet najgorsza praca ALE W PEŁNĄ WŁASNĄ jest po stokroć lepsza od napieknijesz kopii (mamy tuła na mysli ODBIŁANIE prac a nie rysowanie - np. Czarodziejka z Księżyca niki Wam nie zabrania rysować swoich ulubionych bohaterów! My to potraktujemy docenie chociaż nie, jesteśmy w stanie kontrolować 'oryginalność' wszystkich rysunków. Czekamy na WASZE prace!
10. Redakcja nie gwarantuje wykorzystania nadesłanych przez Czytelników prac w Galerii.

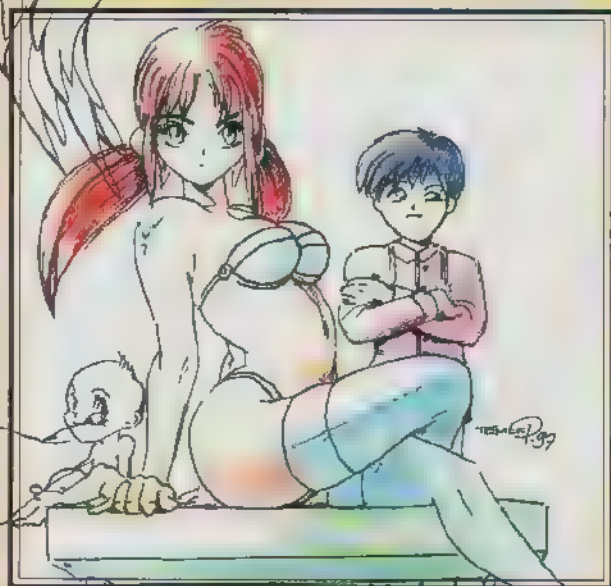
GALERIA CZYTELNIKÓW



Michał Michalski



Tomasz Pawlukiewicz



Tomasz Pawlukiewicz



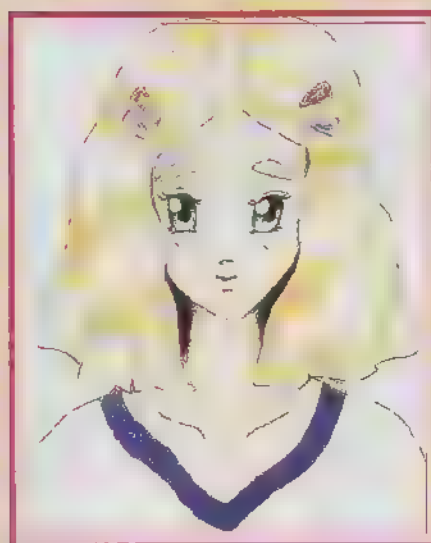
Kamila Szezepańska



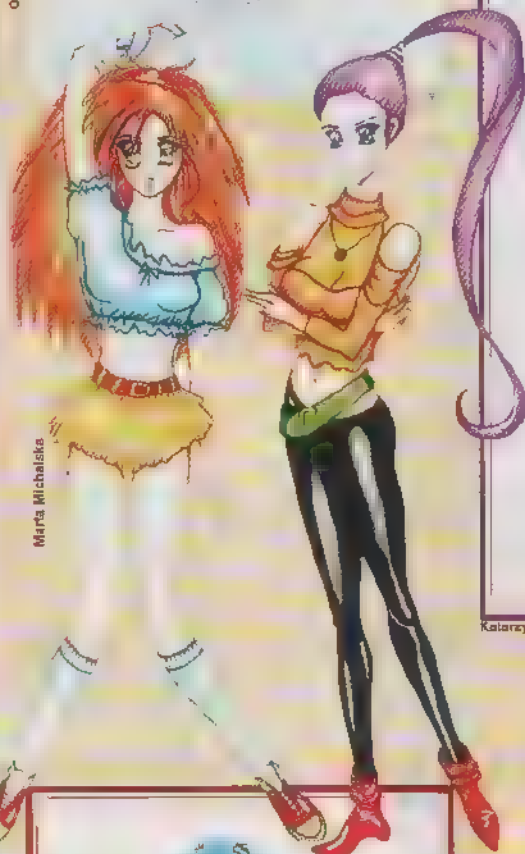
Ola Sarach



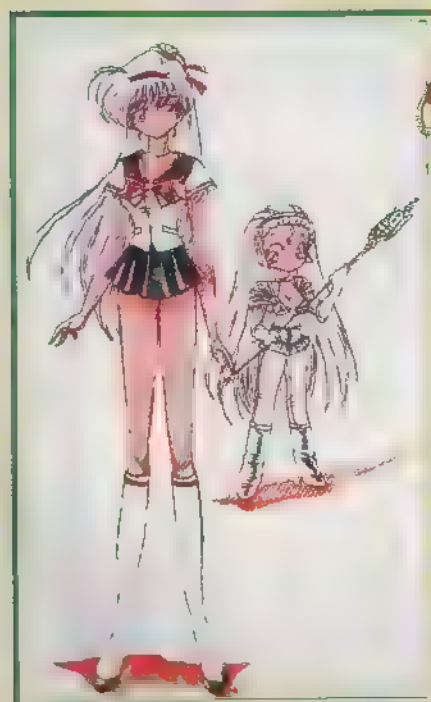
Katarzyna Zbroja



Izabela 'IZZY'



Marta Michańska



Emilia FM Guleschese



Aneta Kurzawa



Aleksandra Borowska

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Minao Aino.
Data urodzenia: 17. 10. 88. (?) - dop. red.)
Znak zodiaku: Waga.
Ulubiony przedmiot: plastyka, w-1.
Ulubiony kolor: czarny, zielony, żółty.
Ulubiona Czarodziejka: Minao, Haruka, Hotaru, Setsuna.
Hobby: manga, komputery i trochę RPG.
Charakterystyka: jestem wesołą i miłą dziewczyną. Kocham mangę i komputerowe "mordobioła". Lubię rysować i wymyślać nowe ubrania oraz butów na obcasie.
Adres: Karolina Długosz ul. Korfańskiego 9/4, 43-400 Cieszyń, email: Karoline@iko.onet.pl

Millena Michałowska - Millie.
Data urodzenia: 30. 05. 85.
Ulubiony kolor: różowy, żółty i zielony.
Znak zodiaku: Bliźnięta.
Ulubione anime: Sailor Moon.
Ulubiona Czarodziejka: Bunnie, Chibiusa, Hotaru.
Ulubiony przedmiot: j. polski, matematyka, plastyka, w-1.
Charakterystyka: jestem wysoką szatynką o ciemnoniebieskich oczach. Lubię rysować, słuchać dobrej muzyki, czytać książki L. M. Montgomery. Moim zainteresowaniem jest gimnastyka sportowa i muzyka. Chętnie nawiążę kontakt z taniami Sailor Moon.
Adres: ul. Koszalińska 1a/26, 40-717 Katowice.

Krzysztof Bednarkiewicz.
Wiek: 15 lat.
Waga: 57 gramów (kg)
Kolor oczu: zielony.
Kolor włosów: brązowy.
Hobby: interesuje się mangą i animą, słucham muzyki takiej jak: Run, D. M. C. us Jensen Nevins. Uwielbiam rysować. Piszcisza a dostaniecie odpowiedź na 100%.
Adres: ul. Koszalińska 29/9, 93-357 Łódź.

Ewelina Jarczyk - Inka.
Data urodzenia: 12. 07. 85.
Znak zodiaku: Rak.
Ulubione kolory: biały, różowy, czarny, czerwony.
Ulubiony przedmiot: wszystkie.
Ulubione jedzenie: kurczak.
Hobby: manga, anime, muzyka, pocztówki z kotami, magia, astrologia, astronomia.
Charakterystyka: Jeśli ktoś jest poważny chce zacząć korespondencję (odpiszę na 100%) z wrednym Rakiem, by w następnej sekundzie być miłutką owieczką ota mój adres: ul. Borsusza 8, 16-010 Wasilków, tel. 189-059.

Marcin "Błoko" Block.
Data urodzenia: 11. 12. 84.
Wzrost: 170 cm.
Waga: 50 kg.
Znak zodiaku: Strzelec.
Ulubiony kolor: czarny.
Ulubione potrawy: risotto, pizza, spaghetti, sandwich.
Hobby: manga, anime, RPG, fantasy.
Ulubione anime: Sailor Moon, Danganronpa.

Akira.
Ulubiona Sailorka: Sailor Pluton.
Charakterystyka: jestem ciekawym.
Jeżeli chcecie się dowiedzieć więcej piszcisza.
Adres: ul. Wigury 21/2, 64-230 Rumia woj. Gdańskie.

Ryszard Szypulski.
Wiek: 18 lat.
Znak zodiaku: Wodnik.
Ulubiony przedmiot: historia, geografia, ochrona środowiska.
Hobby: turystyka, anime i manga.
Ulubiony kolor: zielony.
Charakterystyka: jestem optymistą, chodzę z głową w chmurach lecz trzymam się ziemi. Nie lubię egoistów i zaradźmialców. Uwielbiam Guns'n' Roses, Macross, Ranma 1/2. Jestem przeciętnym uczniem. Odpiszę na 99%.
Adres: Ryszard Szypulski Zuchwy 13-113 Janowo.

Filc.
Data urodzenia: 16. 07. 80.
Kolor oczu: brąz.
Grupa krwi: brak.
Ulubiony przedmiot: brak.
Muzyka: funky, techno.
Ulubiony film: Komary (zartowałem)
Najlepsza gra: Doom 2, CMF 20.97.
Charakterystyka: 486DX2/4DOS/DN.
Otrędyński wyznawca Doom'a, wielbiciel mangi i cyberpunku. Panicznie bois się roślin.
Adres: Ficus ul. Nowowiejska 40, 78-600 Wałec.

Marak Końcinek - Konu.
Znak zodiaku: Koziorożec.
Data urodzenia: 29. 12. 82.
Ulubiony kolor: czerwony, czarny.
Grupa krwi: 0.
Ulubiony przedmiot: muzyka.
Charakterystyka: mam prawie 16 lat i duże poczucie humoru. Interesuję się mangą, animą, muzyką modelarstwem i elektroniką. Gram na instrumentach klawiszowych. Jestem dość dziwny, bowiem myślę o jednym, a mówię o drugim. Lubię długie spacerować. W przyszłości chcę mieć dom i dobrą żonę. Odpiszę na każdy list.
Adres: Marek Końcinek ul. Krolewska 1/53, 26-600 Radom.

Tsu Khai Shiru.
Wiek: 15 lat.
Grupa krwi: C.
Ulubiony kolor: szafi, błękit, granat.
Ulubione potrawy: toffi, fela, arañas.
Ulubione anime: Battle Angel Alita, Tokyo Babylon.
Hobby: manga, anime, książki, grafika, filozofia, kultura Wschodu, sport.
Charakterystyka: osoba niezależna i zrównoważona, uparta, czasem przewrotna, 100% marzycielka i fantastka. Odpiszę na każdy list.
Adres: Tsu - Khai - Shiru ul. Wielka 31/5, 53-338 Wrocław.

Kasia Żorawka.
Data urodzenia: 26. 10. 86.
Znak zodiaku: Skorpion.
Ulubiony przedmiot: polak, gegra.
Ulubiony kolor: różowy.
Ulubiona potrawa: fast food, lody.
Wzrost: 1,55.
Grupa krwi: A.
Włosy: ciemna blondynka.
Ulubiona manga/anime: Sailor Moon.
Lubię: Sailor Moon, konie.
Nie lubię: ludzi, którzy nie lubią czarodziejek i wstydzą się mangi.
Charakterystyka: lubię konie, rysowanie, czytanie, oglądanie telewizji i granie na komputerze.
Adres: Wola Kępcowa 62a, 26-001 Masłów.

Imię: Ania.
Nazwisko: nieznane.
Wiek: 15 lat.
Data urodzenia: akta zostały skradzione, dlatego jest nieznana.
Wzrost: 162 cm.
Grupa krwi: A.
Charakterystyka: jestem sympatyczną i wesołą dziewczyną spod znaku Strzelca, która ma mnóstwo zwirowanych pomysłów. Interesuję się X-Files, animą, muzyką. Uwaga!! Jestem dość słudką. Piszcisza, na pewno odpiszę na każdy list.
Adres: ul. Kopernika 6/3, 58-100 Świdnica.

Tenchi Muyo.
Data urodzenia: 28. 12. 85.
Znak zodiaku: Koziorożec.
Kolor oczu: mieszanka wszystkich kolorów.
Kolor włosów: zielony.
Wzrost: 1,5 m.
Ulubiony kolor: czerwony.
Ulubione zajęcia: czytania Kawaii i grzebanie w memach.
Co lubię: mangi, lody frytki, wszystkie zwierzęta zwłaszcza koty.
Charakterystyka: mam 12 lat i chodzę do 5 klasy. Jestem fanem mangi i dziewcząt. Jeśli do mnie napiszecie na pewno odpiszę.
Adres: Bartek Siurek ul. Lermantowa 14/40, 92-512 Łódź.

Anna P.
Data urodzin: 6. 12. 84.
Ulubiony kolor: fioletowy.
Włosy: brązowe.
Grupa krwi: A.
Lubię: mangę, anime i zwierzęta.
Nie lubię: fizyki i ludzi, którzy zadzierają nosa.
Charakterystyka: lubię jeździć na rowerze, słuchać muzyki, czytać i rysować. Jeśli chcecie wiedzieć więcej - piszcisza.
Adres: ul. Wyszyńskiego 4/89, 10-454 Olsztyn.

Krzysztof Dulaj.
Data urodzenia: 02. 07. 1982.
Znak zodiaku: Rak.
Wiek: 15 lat.
Grupa krwi: A.
Ulubiony kolor: saledynowy, niebieski, czerwony i żółty.
Ulubiony przedmiot: informatyka, w-1.

Ulubiona potrawa: hamburgery z coli i czeresnie.
Ulubione anime: Sailor Moon, Guns'n' Roses, Ulubiona Czarodziejka: Sailor Saturn.
Charakterystyka: uwielbia Sailor Moon, raczej nieśmiały. Dużo poczucie humoru. Lubi: dziewczyny, słuchać muzyki, pływać, rysować. Blondyn, wzrost ok. 175-180 cm, piegi. Czy blikno - szare, otaku. Manga interesuje się od ponad roku. Zbieram różne informacje na temat Sailor Moon.
Adres: ul. Wawrzyniaka 12, 63-400 Ostrów Wielkopolski.

Wiktor M "Piko".
Data urodzenia: nie ważne.
Najmniej lubiany przedmiot: matematyka.
Ulubiona manga: Armitage III, Appleseed, Ghost in the Shell, Akira, 801 Airbats.
Ulubiony sport: koszykówka.
Zajęcia: gra w RPG, rysowanie, War Zone. Charakter: jestem przeciętnym uczniem szkoły podstawowej. Lubię słuchać muzyki (trap-hop, hardcore itp.). Nie lubię Sailor Moon, Chivalpiedów. Mam 14,5 lat. Lubię rozmawiać, korespondować.
Adres: Wiktor Krolak ul. Michałowskiego 20/131, 42-200 Częstochowa.

czrodziejka jest Sailor Uranos. Lubię też mangę Satoshi Urushibary. Mille widziane listy od różnych osób.
Adres: Małgorzata Ptak ul. Konopnickiej 11, 23-400 Biłgoraj.

Kaska.
Wiek: 15 lat.
Znak zodiaku: Wodnik - Świnia.
Słuchana muzyka: rock.
Ulubiony film live: Terminator, Wywiad z wampirem.
Ulubiony kolor: czarny, pomarańczowy.
Charakterystyka: spokojna woda, świruje na punkcie wampirów, Marilyn Manson, zjawisk paranoicznych, rancnych wypraw i fajnych filmów. Lubi twórczość Masamune Shirow. Opowieści o cyborgach takich jak Gally i Terminator. Nienawidzi swojej szkoły za luźny sposób nauczania. Pozornie nie taka na jaką wygląda.

Adres: Katarzyna Górka, Jabłonów, ul. Zagłębia 12, 68-119 Wrzeszów.

Chibi Usach.
Data urodzenia: 22. 06. 1985.
Hobby: rysowanie Chibi Usy.
Ulubiony kolor: czarny.
Ukochane anime: Sailor Moon, Ulubiona Czarodziejka: Sailor Chibi Moon.
Ukochany przedmiot: historia.
Wzrost: 153 cm.
Kolor oczu i włosów: ciemne, brązowe.
Charakter: Jestem dość sympatyczną, kiedy muszę to płaczę. Nie lubię hamstwa, szpinaku. Gwiazdnych Czarodziejek i pornografi.
Adres: Anna Dymarska os. Orła Białego 3/3, 61-261 Poznań.

Pokwitowanie dla poczty		Pokwitowanie dla posiadacza rachunku		Pokwitowanie dla wpłacającego	
zł	gr	zł	gr	zł	gr
słownie		słownie		słownie	
złotych		złotych		złotych	
	proszy jak wyżej		proszy jak wyżej		proszy jak wyżej
wpłacający		wpłacający		wpłacający	
Dokładny adres		Dokładny adres		Dokładny adres	
PIN		PIN		PIN	
na rachunek		na rachunek		na rachunek	
SILVER SHARK sp. z o.o.		SILVER SHARK sp. z o.o.		SILVER SHARK sp. z o.o.	
BZ II O/WROCŁAW		BZ II O/WROCŁAW		BZ II O/WROCŁAW	
NR 11201665-124908-130-3000		NR 11201665-124908-130-3000		NR 11201665-124908-130-3000	
stempel		stempel		stempel	
pobrano opłatę		pobrano opłatę		pobrano opłatę	
zł		zł		zł	
podpis przyjmującego		podpis przyjmującego		podpis przyjmującego	

Kawaii

Kawaii



**TYLKO W KAWAII RÓŻOWY
ODŁOT CO MIESIĄC!!!**

Październikowy numer specjalnie dla Ciebie

PC SHAREWARE

PIERWSZY MAGAZYN W POLSCE POSWIĘCONY PROGRAMOM SHAREWARE I PD

ISSN: 1233-938X INDEX: 338788

Nr 10/98 (39) Październik 1998

Cena: 9,99 zł

Lotus - pokus



Picture Publisher 8

Yamaha Sound VQ

Encyklopedia dla Dzieci

Internetowe serwisy informacyjne

Pełne wersje

Lotus Webicator R1, Diskeeper Lite i Netscape Communicator 4.08

Lotus

Organizer^{97 GS}

.WORKTHEWEB™

.dowinno

Jesteśmy wszędzie
tam, gdzie wirują
twarde dyski!

Obejrzyj programy, przeczytaj recenzje...
albo na odwrót.